

МЕРТВЫЕ ЗЕМЛИ

ИСПРАВЛЕННАЯ РЕДАКЦИЯ

2009

МЕРТВЫЕ ЗЕМЛИ

ИСПРАВЛЕННАЯ РЕДАКЦИЯ

V1.0

Текст сеттинга: Shane Lacy Hensley, John R. Hoppler, Matt Forbeck, Hal Mangold

Дополнительные материалы: Michelle Hensley, John R. Hoppler, Matt Forbeck, Gregg Gorden, Steve Long, Chris McGlothlin, Charles Ryan, Lester Smith, Tim Brown, Paul Beakley, Jay & Amy Kyle, Jason Nicols, Dave Wilson, Tim Link, Tammy Webb, George & Nate Perkins.

Исправленная редакция: Shane Lacy Hensley, Hal Mangold

Редактирование и сборка: Matt Forbeck, Michelle Hensley, Jay Kyle, Jason Nicols & Hal Mangold

Обложка: Brom

Художники: Thomas Biondiolillo, Steve Brayant, Paul Daly, Kim DeMulder, Tom Fowler, Don Hillsman, Ashe Marler, Allan Nunis, Andy Park, Jacob Rosen, Kevin Sharpe, Ron Spencer, Bryon Wackwitz, Loston Wallace

Графический дизайн: Charles Ryan, Hal Mangold, Matt Forbeck

Дизайн обложки: Hal Mangold, Zeke Sparks

Глоссарий: Hal Mangold, Tom Hurrington

Лого: Ron Spencer, Zeke Sparks, Charles Ryan

Специальное спасибо: AEG, Linda Sibold, Afterburner, Allen Seyberth, Tom Huntington, Tom Cashman, Mark Mentzer, John Fletcher, Pat Phalen, Jenny Hise (booth babe!), Joe & Rose Wolf, Paris Crenshaw III, Специальное спасибо всегда терпеливым Paul Daly и Paolo Parente.

Мертвые Земли созданы **Shane Lacy Hensley**.

Автор посвящает книгу: Мишель. Своей любви.

Посвящение редакторов: Джону и Кристоферу мои старейшим и лучшим игрокам, а также родителям и Audrey Anne.

Мертвые Земли, Таинственный Запад, Бульварные Романы, Великие Железнодорожные войны, Лого Мертвых Земель, и лого Pinnacle, все персонажи и содержание данной книги являются торговыми марками Pinnacle Entertainment Group.

PEG 1100 – Deadlands: The Weird West Player's Guide. Revised Edition

2001(c) Pinnacle Entertainment Group. Все права защищены.

P.O. Box 10908, Blacksburg, VA – 24062 – 0908. WWW.PEGINC.COM

Перевод: Mr.Garret

ravenloft@mail.ru

НОВЫЙ МАТЕРИАЛ ПО МЕРТВЫМ ЗЕМЛЯМ МОЖНО НАЙТИ ЗДЕСЬ (WWW.DEADLANDS.BY.RU и WWW.GRAYCARDINAL.NAROD.RU)

Посвящается: Серджио Леоне – человеку, придумавшему спагетти-вестерн.

MDT020 © 2008,2009 **Eternal Order**

ЭПИТАФИЯ ТУМБСТОУНА

КОЛОНКА РЕДАКТОРА

Привет, друг. Только на страницах Эпитафии Тумбстона ты сможешь узреть свет правды, который несет наша газета в необразованные массы обычных обывателей. Меня зовут Лесси О'Малли. Хотя, временами я бываю сыщиком, по большей части я простой репортер. Моей руке принадлежат такие известные труды, как *Руководство по Таинственному Западу*, *Руководство по Городу Мрака*, *Река Крови*, а также знаменитые *Восточное побережье - Север и Восточное побережье - Юг*. Эти книги можно купить у каждого уважающего себя продавца книг, или заказать по почте у славных ребят Смита и Робардса. Как ты, наверное, уже понял, на страницах Эпитафии можно прочесть много интересных и таинственных историй, которые невозможно напечатать в другом более «академичном» месте. Впрочем, опытный путешественник по Западу знает, что наши новости всегда истинны, необычайно проникательны и написаны самым лучшим слогом. Уверен, парень - они неоднократно спасут тебе жизнь, в опасных путешествиях по пограничным районам страны.

К несчастью, не так уж много людей знает темную правду о нашей прекрасной стране. Еще меньше – слышали о тех страшных событиях и силах, что скрываются под покровом известной всем «правды». Я думаю, ты и сам чувствовал присутствие загадочных иных сил, когда блуждал по темным аллеям Додж Сити. Взгляд этих созданий невозможно перепутать ни с чем. К счастью, эти бестии до сих пор не проявили полное могущество своих сил и не стали запугивать вечно болтающих интеллектуалов. Они таятся в бескрайних пространствах запада, и выходят на свою жуткую охоту, выдавая собственное присутствие, лишь страшным звуком шуршащей травы.

Вне всякого сомнения, мой труд окажется полезным для всякого зеленого искателя приключений. При этом, на страницах эпитафии я воздержусь от громких призывов и запугиваний, бесполезных новому поколению наших храбрых людей. Те иностранцы, что еще не знают историю нашей страны, начнут изучение Америки с небольшого исторического обзора, включающего в себя Великую Встряску 68-го года, открытие Призрачной скалы, военное противостояние между штатами и, даже, восстание индейских племен.

Если мы выполним свою цель и сможем передать тебе, читатель, свои знания, то, скорее всего, ты многое узнаешь о выживании в диких землях. Так что удачи тебе путешественник, и пребудет с тобой благословенье Всевышнего. Видит Бог, наши кладбища и так полны теми, кто выступил против зла, не выслушав нас. Уверен, что некоторые наши новости помогут избежать тебе столь печальной судьбы.

ДОБРО ПОЖАЛОВАТЬ НА ТАИНСТВЕННЫЙ ЗАПАД

Мы начнем свою историю с Великой Встряски 68-го года – землетрясения, которое отделило часть западного побережья Северной Америки и определило современное состояние страны, более, чем какое-либо другое событие.

Калифорния всегда была Страной Мечты. В 49-ом году здесь было найдено золото и рассказы о людях, ставшие миллионерами за одну ночь, небывало пополнили запас местного фольклора.

Иммиграция сотен тысяч поселенцев, решивших стать частью вышеозначенного чуда, сформировала раннюю историю «Дикого Запада». Опасности границы: индейцы, отморозки всех мастей, раскаленная пустыня, и ледяные горы, породили целое поколение легендарных стрелков, искателей приключений и героев, о которых ты можешь прочитать на страницах дешевых бульварных романов. Люди, подобные Уайту Эрпу, Дикому Биллу Хикоку и Биллу Пикету, были выкованы жестокими пространствами Запада. Они несли закон и порядок в страну, где правило золото и жажда наживы.

ВЕЛИКАЯ ВСТРЯСКА 68-ГО.

Сейчас же, вообрази себе всю силу минерала в два раза более дорогого и в тысячу раз более полезного, чем золото. Он проявил себя в 1868 году, когда Калифорния провалилась в пучину Тихого океана.

Землетрясение, которое еще не видел свет, смело с карты мира все западное побережье Соединенных Штатов – от Орегона до Мексики. Чудовищный катаклизм оставил после себя Лабиринт – жуткое нагромождение столовых гор, громоздящихся друг на друге, посреди каналов, заполненных океанской водой. Вскоре, в этом регионе было отмечено появление жутких страшилищ, подобных

великому Лабиринтному Дракону. Однако, главное открытие было сделано некоторое время спустя. В самом начале, загадочную находку приняли за обыкновенный уголь, и только последовавшие разломы почвы, явили миру залежи нового, доселе неизвестного минерала.

Новая порода оказалась в сотню раз горячее и эффективнее обычного угля. Она ревела в топке как дьявол и исчезала в воздухе паром, похожим цветом на приведение. Люди, выжившие в землетрясении, и открывшие минерал, назвали его Призрачной скалой.

Название прижилось.

СИЛА ПРИЗРАЧНОЙ СКАЛЫ.

Я думаю, что ты не раз видел машины, работающие благодаря силам пара и Призрачной Скалы. Так вот, теперь ты должен понять, что это вещество есть только в знаменитом Калифорнийском Лабиринте.

Сразу же после открытия редкой земли, к месторождениям Призрачной Скалы рванулись исследователи всех мастей. Уже несколько месяцев спустя был создан паровой двигатель, пожирающий скалу вместо обычного угля. Потом появились самодвижущиеся повозки, корабли и даже ручное оружие, работающие с помощью таинственного минерала. Отдельные образцы могли стрелять очередями и даже выплевывали из себя жидкую струю всепожирающего пламени.

БИТВА ЗА ВАШИНГТОН

Джефферсон Б. Дэвис – президент конфедерации, был первым человеком, решившим применить силу призрачной скалы в военных целях. Под его непосредственным руководством было развернуто крупномасштабное создание новых прототипов оружия на секретной базе в Розвелле (Нью Мексико). Известно, что вышеозначенные лаборатории были впоследствии уничтожены, в результате какого-то таинственного инцидента. Новые средства войны были тайно переброшены

на восточное побережье и приняли участие в самом крупном наступлении южан на северные штаты.

В феврале 1871 года, Армия Северной Вирджинии, под командованием генерала Ли, атаковала передовые позиции янки, сооруженные вокруг Вашингтона (Округ Колумбия). Нападение, проведенное при поддержке нового оружия, была столь эффективно, что столица северных штатов очень быстро пала под натиском вражеских сил.

ВЕЛИКИЕ ЖЕЛЕЗНОДОРОЖНЫЕ ВОЙНЫ

Конечно, янки не замедлили отбить столицу, когда жуткие устройства южан стали испытывать сбои с поставками призрачной скалы, или просто стали выходить из строя. Однако, к тому моменту всем уже стало ясно, что будущее за оружием и машинами, работающими на призрачном минерале.

Несмотря на то, что через несколько лет, редкая земля была найдена во многих местах страны, ее наибольшие залежи до сих пор располагаются в Лабиринте. В начале войны, ситуация была такова, что призрачную скалу невозможно было подвозить в восточные штаты, поскольку не существовало железнодорожного пути к Лабиринту.

После возвращения в Белый Дом, президент Грант сообщил, что правительство подпишет эксклюзивный и очень выгодный контракт с той компанией, которая сможет построить трансконтинентальную железную дорогу, связывающую восточное побережье с залежами редкой земли. Конфедераты опубликовали подобное коммюнике на следующий день.

Пока железнодорожные магнаты рассматривали предложение правительства, в соревнование вступили шесть новых компаний, развязавших между собой самую настоящую войну, которая, по накалу страстей, иногда конкурировала с войной между Севером и Югом.

Я расскажу об этих стычках и их основных действующих лицах немного

ниже. А сейчас, позволь мне продолжить свой рассказ о том, как призрачная скала повлияла на дальнейшее развитие нашей нации.

НАЦИЯ РАЗДЕЛЯЕТСЯ

Как ты уже знаешь, Гражданская война в США началась в 1861 году. Большинство наших книг по истории пишут о том, что в тот год наш единый народ, разделился на две независимых нации. Однако, это не совсем верно. К текущему моменту времени, на бывшей территории единой страны существует уже шесть независимых сообществ. Если бы война не стала фактом, вряд ли бы мы стали свидетелями появления нации Сиу, Конфедерации Койота, Республики Десерет и свободного города Лост Анджелеса.

СОЕДИНЕННЫЕ ШТАТЫ АМЕРИКИ

Президент Улиссиус С. Грант, вступил в должность в 1872 году. Многие думали, что он проиграет последние выборы даже в том случае, если они будут иметь место. Действительно, Грант смотрелся на кровавом поле боя гораздо лучше, чем в комнатах Белого Дома

Итак, достигнув вершин власти, администрация Гранта подтвердила единство страны и не согласилась признавать существование других наций. Мрачная ирония действительности заключалась в том, что к этому времени Вашингтон уже не имел ни влияния, ни власти, ни военной силы, которая позволила бы ему контролировать разваливающуюся страну.

ПРЕЗИДЕНТ ГРАНТ

Многие думали, что Грант проиграет переборы после первого, катастрофически сложного срока правления. Однако, «Ноябрьское наступление» последнего года, проведенное в целях привлечения избирательских голосов, уверило южан в том, что представитель партии мира, и соперник Гранта на выборах – Самуэль

Тилден, сдастся повстанцам без боя. Вскоре, в соответствии с планами конфедератов, части английского экспедиционного корпуса взяли Детройт и Мичиган. Янки потребовали от президента «безусловной капитуляции», но Грант был не так прост.

Не прошло и месяца, как президент начал новую уничтожительную кампанию с бомбардировки Ричмонда (штат Вирджиния), производимой при помощи ужасающих воздушных машин. В тот же день, старый друг президента – Генерал Шерман, двинул армию Огайо через Кентукки, сжигая и разрушая все на своем пути (он буквально повторил свое знаменитое шествие по Джорджии, имевшее место несколько лет назад).

Когда туман пожарищ рассеялся, конфедерация перешла к жесткой обороне и решила ни отдавать врагу ни дюйма своей земли.

Сейчас президент Грант вновь управляет страной из Белого Дома, и наблюдает за тем, как нация Северян начинает собираться под его руководством. Несмотря на то, что армия янки крайне сильна, борьбы еще не закончена.

АГЕНСТВО

Агентство – самая эффективная организация Янки, созданная Грантом в 1877 году. Штаты сформировали ее, дабы помочь Детективному Агентству Пинкертон в целях сбора разведывательной информации. Однако, вскоре стало ясно, что частная компания не способна справиться с некоторыми специфическими правительственными задачами, возникающими в период вооруженной борьбы.

К текущему моменту времени, оперативники агентства – женщины и мужчины – частенько занимаются инфильтрацией, нападениями и диверсиями, направленными против врагов государства. Честно говоря, лично я считаю, что несмотря на многочисленные опровержения, агентство также занимается исследованием таинственных и паранормальных явлений. Из разговоров

с техасскими рейнджерами я понял, что оперативники агентства относятся к таинственным явлениям, совсем не так, думают о них обычные люди. Для того, чтобы правда о сверхъестественном не покинула пределы узкого круга знатоков и не попала на страницы прессы, агентами используется множество методов, в том числе взятки и, даже, прямые угрозы, направленные на свидетелей.

Помните! Если вы оказались вовлечены в какое-либо жуткое событие, то, практически наверняка, Агентство придет к вам на помощь. Однако, не удивляйтесь если после спасения, вы обязаны будете молчать о происшедшем на протяжении всей своей жизни.

КОНФЕДЕРАТИВНЫЕ ШТАТЫ АМЕРИКИ

Наша молодая и горячая нация, буквально образом, родилась на крови своих защитников. К сожалению, в своем развитии она не устает придерживаться этого кровавого пути. Несмотря на то, что большие сражения Гражданской Войны временно прекратились, в наших землях ни проходит ни одного дня, чтобы не пролилась чья-то кровь. Я думаю, что если мы не сможем прекратить самоистребление, то Мексика вскоре попытается взять у нас реванш за жуткие поражения прошлого.

ПРЕЗИДЕНТ ДЭВИС

Лидером нашей «брутальной» земли является президент Джефферсон Б. Дэвис. Он руководил нашей нацией с первого года Гражданской Войны и был переизбран на новый срок в 67-ом году, следуя законам военного времени (его единственный соперник, сенатор Роберт М.Т. Хантер таинственно умер за несколько дней до выборов). Стоит отметить, что свободные выборы вновь вступили в силу только в прошлом году. Президентская администрация уже успела наделать кучу ошибок, следствием которых стал полный развал экономики и

непризнание Северными Штатами независимости юга.

Чтобы противостоять Джефферсону, партия Вигов наконец выдвинула своего претендента на власть – всеми уважаемого генерала Ли. Несмотря на то, что выборы указали на победу генерала, некоторые из штатов все-таки поддержали Дэвиса.

Впрочем, совсем недавно, лидер нашей страны достиг по-настоящему крупного успеха. Во время последней военной кампании он заключил наступательный союз с Британией для последующих скоординированных действий. Уже через небольшой промежуток времени, части английской пехоты, вышедшие из Канады, взяли под свой контроль Детройт. Ходят слухи, что зимой, наши европейские союзники двинут против севера еще большие силы. Они не хотят завоевать нас, но желают применить свою военную мощь для установления мира и признания суверенитета Конфедерации.

К несчастью, до нас дошли слухи о том, что Янки пытаются добиться от Франции военного вмешательства наши дела. Стоит напомнить, что Франция имеет существенное влияние на Мексику, а это значит, что Грант желает противопоставить Британскому вторжению на север, Франко-Мексиканское вторжение на юг.

ТЕХАССКИЕ РЕЙНДЖЕРЫ

Будучи отменными шпионами и разведчиками, тexasские рейнджеры впервые проявили себя во время Мексиканской войны 46-47'го года. В дальнейшем, они продолжали защищать Техас от мексиканского вторжения, а также стали служителями порядка, несущими закон в самые дальние уголки нашей молодой страны.

В самом начале Войны, некоторые части тexasской кавалерии были переброшены на восток, и приняли участие во многих крупных сражениях, включая Геттисберг. Примерно тогда же, некоторые рейнджеры начали карьеру охотников на монстров.

Ты прав, читатель, в том, что о подобной профессии слышать несколько необычно. Уверяю тебя, это не опечатка. Тexasские рейнджеры действительно охотятся на чудовищ и жутких тварей, обитающих в нашей земле. В каком-то, смысле они являются аналогом северного агентства, и не допускают того, чтобы хоть какие-то слухи о чудовищах дошли до ушей жителей Конфедерации. Рейнджеры считают, что подобное знание способно напугать обывателей и тем самым увеличить могущество сил тьмы. Что касается меня, то я считаю, что нам может помочь только правда, а не утаивание фактов. Поскольку, рейнджеры не согласны со мной, они предпочитают проводить свои операции в совершенной тайне от публики.

НАЦИЯ СИУ

Возможно, что Сиу были единственным народом, получившим выгоду от Войны Севера и Юга. Пока янки занимались повстанцами, индейцы собрали небольшие воинские формирования, и подмяли под себя Дакоту.

СИДЯЩИЙ БЫК И КАСТЕР

Лидером, или «хумпапа викасой» Сиу является Сидящий Бык – хитрый старый вождь. Он чрезвычайно воинственен, по сравнению с другими членами викасы (вождями, лекарями и могучими воинами, которые номинально правят племенем).

Именно Сидячий Бык смог разгромить войска Генерала Джорджа Армстронга Кастера в битве за Литтл Биг Хорн. Со времен того страшного поражения, Штаты начали уважать «дикарей» из Сиу. К несчастью, упрямый генерал Армстронг до сих пор не забыл своего поражения, и не может простить индейцам их потрясающей победы. Ему удалось собрать армию, состоящую из наемников и головорезов, с которой он угрожает выступить против индейцев в подходящий для него момент времени. Кастер действует на свой страх и риск, не имея официальной поддержки

Вашингтона, но сиу не желают этого видеть. С тех пор как Армстронг стал офицером армии США, индейцы видят в нем федеративного солдата, не обращая внимания на факт его отставки.

ДЭАДВУД

Относительно недавно, призрачная скала была найдена в святых Черных Холмах индейцев сиу. Чтобы разбогатеть на добыче минерала, множество белых людей пересекло границу племени и отправилось на поиски приключений. Несмотря на многочисленные проблемы, возникшие между переселенцами и индейцами, Сиу разрешили выработки на холмах с тем условием, чтобы горняки не отбивались от своих, платили индейцам налоги и селились только в городе Дэадвуд. Люди, не соблюдавшие вышеозначенные правила, считались индейцами нарушителями, и их ждала скорая смерть.

К несчастью, жадность шахтеров привела к эскалации напряженности вокруг Черных Холмов. Теперь война между индейцами сиу и белыми людьми Дэадвуда стала вопросом времени.

СТАРЫЕ ПУТИ

Численно превосходя обосновавшихся в холмах белых, индейцы до сих пор не решились на открытое вторжение. Подобная нерешительность является следствием деятельности шаманов, которые недавно объявили о том, что около десяти лет назад в мир проникли «злые дух». Эти ужасные твари ополчились против индейцев за то, что они приняли скверну белых людей – «огненную воду» и ружья. Исходя из индейской философии, «нормальные люди» не могут использовать оружие, созданное при помощи технологии. Поэтому, пришло время вернуться на «старый путь», пока события не вышли из-под контроля.

Многие молодые индейцы считают вышеозначенную дорогу истинной чужью. Они не представляют себе, как можно бросаться на артиллерийские орудия и пушки гатлинга со стрелами и

томагавками. Поскольку викасы не желали отвечать на закономерные вопросы молодых, те основали собственное секретное общество названное «Орден Ворона». Викасы чувствуют яд «белых людей» в душах молодых индейцев, вследствие чего приговаривают к смерти каждого, чьи татуировки указывают на его принадлежность к воронам.

КОНФЕДЕРАЦИЯ КОЙОТА

Еще дальше, на юге, простираются, так называемые, индейские территории: коалиция чироки, команчей, семинолов, кайова, чикасов и чоктов. Видя успех племени Сиу, другие индейские племена сформировали свою собственную нацию, лидером которой является таинственный человек по имени «Койот». Я подозреваю, что этот загадочный персонаж появляется в красном плаще с капюшоном даже перед своими собственными людьми, повелителями племен, Квананом Паркером и Сантаной. Он никогда не раскрывает тайну своего инкогнито. Возможно, это является следствием его загадочных возможностей. Я неоднократно слышал о том, что в течение одного дня Койота каким-то таинственным образом перемещался между поселениями, отстоящими друг от друга на несколько сотен миль.

В любом случае, Койот выглядит мудрым человеком, на фоне горячих лидеров Сиу. Кроме того, он не вмешивается во внутренние дела конфедерации, оставляя внутреннюю структуру племен без изменений. Таким образом, в конфедерации Койота нет сильного правителя. Племенами руководят опытные воины, организующие налеты на белые поселения, что приводит к постоянным конфликтам в Спорных Землях.

БРАТЯ ПО ОРУЖИЮ

Койоты редко атакуют Конфедерацию, будучи верны сказанному слову. Также, они не часто выдвигаются к городам,

сочувствующим югу. По всей видимости, конфедерация имеет какой-то тайный союз с повстанцами на что намекают события '76-го года.

Возможно, что индейцы верят в то, что мы угнетенные люди, вследствие чего считают нас братьями по оружию.

РЕСПУБЛИКА ДЕСЕРЕТ

Я думаю, что ты знаешь, кто такие мормоны, и чем они отличаются от обычных христиан. Вера мормонов (или «Святых Судного Дня» как они себя называют) некогда вступила в конфликт с верой восточного побережья, вследствие чего эти господа решили перебраться немного западнее, в пустынную землю, названную Ютой. Именно здесь, молодой лидер и пророк Бригэм Янг заложил в 1847 году Салт Лейк Сити.

ПРЕЗИДЕНТ БРИГЭМ ЯНГ

Молодой и юный Бригэм довольно быстро объединил независимые поселения мормонов в единое целое. Сектанты придумали собственные законы, и жили в полном покое и анонимности до тех самых пор, пока в 49'ом году не началась золотая лихорадка. Мормоны начали процветать, поскольку их город стал отправной точкой для многих переселенцев,двигающихся на запад. Однако новые люди (не мормоны) частенько не соблюдали установленных на территории законов. Таким образом, сектантам вновь пришлось бороться за свои права, в том числе и за полигамный брак – практику нетерпимую в других частях страны.

Неразбериха продолжалась в Юте до 1866 года. Поскольку конца Гражданской войне так и не было видно, мормоны несколько раз неудачно схватывались со своими религиозными противниками (В том числе и с армией Союза). В итоге, Бригэм Янг объявил, что мормоны будут править собой сами. Все попытки правительства стабилизировать ситуацию, не имели ни малейшего успеха. Так в Юте возникла нация Десерет.

ГОРОД МРАКА

Салт Лейк Сити частенько называют Городом Мрака и это не сатирический комментарий к повседневной жизни мормонов. Город получил такое имя, благодаря дымам промышленных предприятий, работающих при помощи силы пара и призрачной скалы.

Небеса Салт Лейка постоянно заслонены тучами копоти, извергающейся из заводских труб. Загрязнение столь велико, что прозвище города несколько не преувеличивает текущее положение дел.

Если вы хотите узнать про это место немного больше, то вам следует обратиться к моей книге *Город Мрака*.

ГОРОД ЛОСТ АНДЖЕЛЕС

Это наша последняя остановка перед тем, как мы вновь вернемся к Лабиринту. После встряски 68'го года, смогла выжить одна группа местных обитателей, которую возглавил Преподобный Иезекия Гримм. Обеспечив людей водой и питьем, Гримм повел своих людей в другую землю и назвал их «Потерянными Ангелами». Прибыв на берег, указанный Ревернедом, эти люди основали «Лост Анджелес».

ПРЕПОДОБНЫЙ ГРИММ

С момента основания города, строгость Гримма к людям еще более увеличилась. Будучи одним из основателей поселения, он настоял на том, чтобы городские улицы расходились концентрическими кругами от кафедрального Собора Лост Анджелеса. Иезекия постоянно напоминал о том, что план является ему в божественных снах, в которых также упоминается о постройке «Небесного Города».

Через некоторое время, Лост Анджелес стал центром торговли призрачной скалой, между городками Лабиринта и всем остальным миром. Гримму удалось удержать свое лидерство благодаря тому, что в городе были перебои с пищей. Подобное было неудивительно, так как

почва, простирающаяся вокруг города, представляла собой сухую пустыню, на которой невозможно было заниматься сельским хозяйством. Вдобавок к этому, та скудная растительность, что умудрялась вырасти на этих бесплодных землях, практически сразу погибала от всяких болезней. Поселению начал угрожать голод, и тут на выручку людям пришел Иезекия Гримм.

Каждое воскресенье, люди, пришедшие на его проповедь, принимали участие в большом пире. Там были бесплатные фрукты, овощи и даже мясо (которое Гримм добывал, несмотря на то, что стоило оно дорого, а достать его было трудно).

Дарственные угощения Гримма, принесли ему популярность и в других городах Запада. В Лабиринте, где временами хлеб стоил недельной работы человека, Гримм стал персонажем, стоящим в одном шаге от Господа Бога.

Забавно, но преподобный действительно верил в свою избранность!

ЭДИКТ

Гримм верит, что Трансконтинентальная железная дорога принесет в его город упадок и разложение. Во всяком случае, именно так он говорит своей пастве. С другой стороны, некоторые считают, что дорога сделает пищу более дешевой, и тем самым, источник власти преподобного будет подорван.

Гримм проповедовал против паровозов в течение многих лет, но «железные кони» подбирались все ближе и ближе. Наконец, в конце 1877 года, Гримм объявил Лост Анджелес суверенной территорией. Тем самым, он хотел превратить свой город в Американский аналог Ватикана.

Эдиктом 77'го года он провозгласил, что лишь истинные верующие в Церковь Лост Анджелеса могут жить в пределах города (остальные тысячи людей, должны обитать в тентах за пределами поселения). Не удивительно, что несогласных с эдиктом не только изгнали из Лост Анджелеса, но еще и объявили врагами государства.

КРЕСТОВЫЙ ПОХОД ГРИММА

Несмотря на то, что под контролем Гримма были самые больше запасы призрачной скалы в мире, он нажил себе слишком много врагов. Сразу же после провозглашения Эдикта, Штаты, Конфедерация, Десерет и множество других наций объявили Гримма деспотом. Обстановка накалилась настолько, что даже верные последователи церкви стали говорить о том, что их лидер не сможет выстоять против всего мира. Для того, чтобы убедить верующих церкви в правильности своих поступков, Гримм послал маленькие группы миссионеров по всему Дикому западу. Эти люди должны были пропагандировать учение Иезекии и рекрутировать ему новых сторонников. Владельцы железных дорог, которые не помещались в реальности Гримма, быстренько сколотили банды и начали уничтожать проповедников из Лост Анджелеса. В ответ Гримм начал вооружать своих собственных людей.

Уже через несколько месяцев, стычки сектантов и защитников железных дорог привели к мелкой но чрезвычайно кровавой войне, превзошедшей по своей жестокости Великие Железнодорожные Войны.

ВЕЛИКИЕ ЖЕЛЕЗНОДОРОЖНЫЕ ВОЙНЫ

Несмотря на то, что гонка между Севером и Югом была соревнованием, открытым для всех, до настоящего момента сохранилось всего лишь шесть железнодорожных кампаний. Поскольку ставки в железнодорожной игре были весьма высоки, магнаты использовали самые кровавые и насильственные средства для реализации своих целей. Во время Великих Железнодорожных войн середины 60-ых годов, владельцы поездов нанимали себе на службу бандитов, которые должны были «защищать» локомотивы хозяина и его машинистов от постоянных нападений извне. Конечно, ты можешь спросить, от

кого надо было защищать те самые паровозы. Ответ невероятно прост – от других железнодорожных магнатов.

Знаменитый эдикт Гримма, запрещающий железные дороги, также не смог остановить войну, хотя его последствиями стали заброшенные станции и железнодорожные городки, уныло стоящие на равнинах и пустошах дикого запада. Железнодорожные магнаты - по всей видимости, самые рискованные господа из всех существующих инвесторов - потеряли в боях и, в перерывах между ними, сотни и даже тысячи долларов. К сожалению, железнодорожная бойня не закончилась, и мы даже не можем предположить, на какой промежуток времени, затянется эта кровавая история.

Ниже, я опишу кампании, участвующие в железнодорожной гонке на запад, а также скажу пару слов об их руководителях.

БАЙЮ ВЕРМЕЛЛИОН

Ее владельцем является таинственный «Барон Симон Ле Лакруа» (человек, со слащавым именем). Эта, базирующаяся в Новом Орлеане, компания, строит свои пути на юг, через Техас и Аризону. Однако сейчас, ее продвижение замедлилось, из-за противодействия Гримма и постоянных нападений Апачей, яростно ненавидящих локомотивы Ле Лакруа.

БЛЭК РИВЕР

Ею владеет прекрасная и безжалостная Мина Девлин. Штаб-квартира «Черной реки» располагается в Мемфисе, штат Теннесси. Дорога бежит через сердце спорных земель и имеет станцию в Додж Сити, штат Канзас.

Поскольку Юнион Блю имеет боковой рукав, идущий через Додж, по Канзасу поползли слухи о том, что Мина соблазнила Джошуа Чамберлена - президента Юниона. С другой стороны, репортеры, знающие Джошуа лично, могут убедить всякого, что Чамберлен верен своей жене.

ДИКСИ РЭЙЛС

Скрываясь за фасадом частной компании, Дикси Рэйлс построена на средства правительства Конфедерации, а ее строительство держится за счет эксклюзивных контрактов, способных перебрасывать людей и ресурсы с востока на запад. Владелец Дикси – Фитцью Ли имеет одно очень важное преимущество перед своими конкурентами. Я бы сказал, невероятное преимущество, заключающееся в том, что временами он опирается на авторитет своего дяди, генерала Роберта Е. Ли.

Дикси Рэйлс частенько нанимают Повстанческих солдат, обитающих на западе, а временами даже Техасских рейнджеров, для сражений с другими железнодорожными баронами.

АЙРОН ДРАГОН

Самым странным игроком в непрекращающейся гонке на запад, является компания Айрон Драгон, которой владеет, живущий в Лабиринте, китайский магнат по имени Канг. Свое состояние он сколотил на пиратстве, торговле опиумом и воровстве. Его компания удерживается в гонке, благодаря дешевой рабочей силе тысяч и тысяч китайских рабочих, прокладывающих железнодорожные пути в сторону океана.

Впрочем, самое удивительное заключается в том, что Канг уговорил индейцев Сиу на тайный договор и провел через их территорию собственное железнодорожное полотно. Никто не знает, как ему удалось добиться этого, поскольку, по мнению индейцев, прокладка рельс является отвратительным предательством Старого Пути. Вышеозначенный договор является истинным преимуществом китайца, который вступил в гонку тогда, когда все основные пути на запад были разобраны между другими Магнатами. Сейчас, Железный Дракон одна из тех компаний, что может рассчитывать на победу в затянувшейся войне.

ЮНИОН БЛЮ

Возможно, что самым благородным из всех железнодорожных магнатов, является генерал Джошуа Чамберлен. Замечательные подвиги, совершенные им при Геттисберге, выдвинули этого бывшего учителя в ряд старших офицеров генерала Гранта, а потом и в командующего Юнион Блю. Говорят, что Джошуа крайне честный человек, а слухи, о его измене жене не более чем ранье охочих до сенсаций журналистов. Напомню, болтовня об измене началась после того, как Чамберлен провел железнодорожную ветку в Додж Сити. Как и Дикси Рэйлс, Юнион Блю формально является частной кампанией. Янки дали Чамберлену все, что было нужно для его бизнеса: армию для охраны локомотивов, пассажиров и грузы. Мало того, я лично слышал о безопасности этой дороги самые положительные отзывы.

ВАСАТЧ

Железная дорога Васатч принадлежит печально известному доктору Дариусу Хеллшторму. Его железнодорожные банды доминировали над группировками конкурентов на раннем этапе войны, поражая своих противников мощью механических людей – «автоматов». Вышеописанные металлические создания, на самом деле являлись вместилищами шестеренок, вооруженных пушками Гатлинга. В отличие от умных машин, придуманных другими учеными, аппараты Хеллшторма могли адекватно реагировать на изменения окружающей среды. Чтобы секрет их работы не был разгадан, Дариус снабдил механизмы взрывчаткой, детонирующей в момент захвата или поражения машины в бою. Автоматы, и другие ужасающие механизмы, принесли Хеллшторму славу – «Безумца мирового уровня». Впрочем, мрачный гений был не единственным достоинством Дариуса. Чтобы обеспечить прокладку линии через требуемую территорию, Хеллшторм не гнушался взятками и вымогательством, а в некоторых случаях, даже откровенным насилием и запугиванием.

Самым значительным препятствием, вставшим на пути Хеллшторма, оказалась железная дорога Денвер-Пасифик. Профессора Смит и Робардс, проживающие поблизости от нее, являлись (да и сейчас являются) злейшими врагами Дариуса и никогда не дадут ему проложить рельсы по собственной территории. К несчастью для предприятия Хеллшторма, железнодорожные линии Васатча должны были пройти через его родной город Салт Лейк Сити, однако, пути Денвера-Пасифика блокировали собой большинство проходов через скальные массивы вокруг города. Впрочем, ходит слух, что Дариус смог найти новый путь через скалы. Некоторое время назад он притащил к скальному массиву какую-то громадную копательную машину, и заставил ее рыть чудовищный по размерам туннель. С тех пор, я не имею ни одного свидетельства о дальнейшей судьбе этого колоссального механизма.

СЕДЬМОЙ ИГРОК: ДЕНВЕР – ПАСИФИК

Несмотря на то, что эти господа не строят трансконтинентальную трассу, их железнодорожные пути между Денвером и Салт Лейк Сити имеют стратегическое значение. Продав свою линию, Денвер-Пасифик сможет обеспечить избранного магната короткой и безопасной дорогой на запад, которая сможет открыть миру торговлю с изолированной землей. Владельцами Денвер – Пасифика являются Якоб Смит и Клифтон Робардс, известные своей рассылочной службой Смит & Робардс. Благодаря своим чудным машинам и другим особым факторам, они всегда отбивали атаки на собственную железнодорожную линию.

НА ЗАПАД! ВОТ ПУТЬ ИСКАТЕЛЯ ПРИКЛЮЧЕНИЙ.

Сейчас парень, ты полностью в курсе текущих событий. Однако, чтобы выжить на Диком Западе, ты нуждаешься в некоторой практической информации. Думаю, что ты уже нашел, как добраться до нашей земли и прикинул, сколько денег тебе для этого понадобится.

Так вот, что я скажу тебе - забудь все, что ты вбил себе в голову. На Западе тебе надо знать, как не впутаться в проблемы, а это значит, что тебе надо помнить Закон. Забудешь о нем, и все... Не успеешь даже по телеграфу до своей Мамочки достучаться.

ПРИБЫТИЕ

Если ты все же решил отправиться на запад, не обращая внимания на возможные опасности, то тебе предстоит выбрать способ передвижения. Помни, что цивилизованные штаты кончаются к западу от Миссисипи. Далее простирается спорная территория, земли нации Сиу и конфедерация Койотов. Проходя по вышеозначенным территориям, будь на стороже и всегда держи наготове свою пушку. Местные споры могут быть весьма кровавыми, но за месяц пути, я думаю, ты быстро привыкнешь к ним.

Испугался малость? Тогда тебе лучше закончить чтение на этом самом месте. Мы не нуждаемся в еще одной невинной жертве, которая будет болтаться на нашей совести. Если же ты уперто веришь в собственное счастье, тогда тебе придется выбрать между лошадью и поездом.

ПУТЬ НА ЛОШАДИ

Если ты привык кататься с товарищами поблизости от своего дома, или нанимать при каждой возможности дилижанс, то я скажу тебе, что скачка на Запад будет не лучшим выходом для тебя. Самостоятельный путь в дикие штаты очень долог и неприятен. Тебя будут преследовать злобные индейцы, дорожные разбойники и, даже, чудовища в которых ты не поверишь даже тогда, когда твои кости будут трястись в их желудках.

Вынужден признать, что в путешествие в дилижансе предоставляет больше возможностей для выживания. Кучер хорошо знает дорогу (и, естественно, места для засад), а почтовые станции обязаны менять ему лошадей через каждые 15 миль. Таким образом, в дилижансе ты будешь проезжать около 100 миль в день.

Вдобавок к этому, дилижанс более удобен по сравнению со своей собственной костлявой коняшкой. Его внутреннее убранство способно уберечь тебя от неожиданных ударов и скачков. В наше время, конкорды более популярны, чем дилижансы, поскольку в их изолированных купе может поместиться около девяти пассажиров, и еще наверх сможет влезть целая куча народу. Обычно, в конкорд запрягают шесть лошадей, но в случае малого промежутка дороги, между двумя почтовыми станциями, в повозку могут впрячь и четырех.

ПУТЬ НА ПОЕЗДЕ

Если бы я добирался на Запад, то я бы предпочел лошади локомотив. Несмотря на то, что каждый разумный путешественник выберет паровоз, я бы не сказал, что этот способ передвижения полностью свободен от опасностей.

Железные дороги частенько подвергаются бандитским налетам. Впрочем, большинство отморозков быстренько пристреливаются охраной поезда, вследствие чего мастеров железнодорожных рейдов осталось не так уж и много. Примером таких головорезов могут стать Ведьмы Вичиты, которые подкладывают динамит под пути и отправляют паровоз с кучей честного народа прямо в небо. И все из-за жалкой кучи золота, томящегося в сейфе!

Большинство крупных железнодорожных компаний держат на поезде группу охранников, для того, чтобы избежать проблем и возможных недоразумений. Локомотивы, перевозящие деньги или золотые слитки, как правило, комплектуются взводом солдат, наемниками или служащими бюро

Пинкертона. Стоит отметить, что пассажирские поезда являются большим источником проблем, поскольку налетчики могут внедриться в толпу под видом обычных пассажиров.

Впрочем, бандиты представляют гораздо меньшую опасность, чем сами кампании, занимающиеся перевозкой. Не важно, какую дорогу ты выбрал, чтобы добраться на Запад, тебе все равно угрожает опасность принять участие в стычке, характерной для продолжающихся железнодорожных войн.

Теперь имеет смысл упомянуть о том, сколько миль можно преодолеть в день на выбранном транспортном средстве. Это знание необходимо для того, чтобы ты смог рассчитать необходимые для путешествия запасы.

Время путешествия

Метод	Покрываемое расстояние/День
Лошадь	40
Дилижанс	70
Железная дорога	250

Указанные выше цифры, подразумевают, что на дорогу ты тратишь около восьми часов в день. При этом стоит учитывать, что из-за постоянной смены лошадей, дилижанс пробудет в пути гораздо больше. Если одинокий ездок, получил бы возможность менять своих животных, подобно курьерам Пони Экспресс, то он смог бы покрывать в течение дня примерно 80 миль.

СРЕДСТВА СВЯЗИ

На Западе существует всего три средства связи: Телеграф западного побережья, Почта Соединенных Штатов и Пони Экспресс.

ТЕЛЕГРАФ

Чудесное изобретение! Будучи репортером Эпитафии я думаю, как бы тяжело мне пришлось без него. Разве не чудо, что современные технологии

предоставляют возможность написать статью в Денвере и в тот же день опубликовать ее в Тумбстоуне?

Впрочем, и здесь не обошлось без очередной гадости. Офицерам – Телеграфистам и северных и южных штатов, запрещено передавать телеграммы через границу. Конечно, вы можете выйти на связь из Спорных Земель, но ненавистные телеграфисты «черного рынка» увеличат стоимость сообщения в три раза!

Когда вы посылаете телеграммы, всегда спрашивайте оповещение о приеме на другом конце провода. Временами бывает, что послания искажаются, подтасовываются или вообще неправильно пишутся. Бывает, что результаты этих описок становятся ужасными реальностями дня. Лично я думаю, что во всем виноваты гремлины, но я уже обещал редактору не писать про этих зеленых тварей в своем руководстве, так что продолжим по существу.

Стоит отметить, что ваши послания должны быть как можно более краткими и понятными. Таким образом, существует большой шанс, что маленькие бестии не смогут исказить ваш запрос.

ПОЧТА СОЕДИНЕННЫХ ШТАТОВ

Ни снег, ни дождь, ни ночная тьма не смогут удержать почтальона от выполнения своих прямых обязанностей. Однако бандиты, или вернее сказать, их пули, способны привести к тому, что ваше письмо не дойдет до адресата. Сейчас ограбление почтальонов даже вошло в моду. Вы можете послать письмо любимой тете Минни, но бандиты и не подумают отнести его в ближайшее почтовое отделение, после того, как заберут с собой все деньги.

ПОНИ ЭКСПРЕСС

Экспресс служба является более надежной, чем обычная почта. Все наездники являются сиротами или одинокими мужчинами и женщинами. Курьеры получают за свою службу хорошие деньги, кроме того у них есть

возможность выстоять против грабителей с большой дороги.

Данная услуга весьма дорога, но ценные и банковские документы невозможно передать другим, более дешевым способом. Впрочем, и здесь есть вероятного неудачи, поскольку бандиты знают о ценностях, которые могут перевозить служащие пони-экспресс. Несмотря на то, что все курьеры являются отличными наездниками, я замечу, что даже лучшие скакуны не в состоянии обезопасить себя от «свинцовой отравы».

ЗАКОН

К счастью для всех, большинство наших читателей имеют мало причин для каждодневного общения с законниками Дикого Запада. Нам нравится думать, что наш читатель честный, соблюдающий закон, человек.

На западе существует три вида служителей порядка. Тебе, парень, имеет смысл знать их и уважать, вне зависимости кто перед тобой - мужчина или женщина. Эти люди удерживают порядок на границе, пытаясь предотвратить ее падение в пучину полного беззакония.

ГОРОДСКОЙ МАРШАЛ

Это законник самого низкого ранга. Большинство больших городов имеет человека, который способен разобраться с множеством маленьких проблем и больших недоразумений. Городские маршалы выбираются путем голосования, или, как это бывает в некоторых городах, назначаются непосредственно мэром или городским советом.

Маршалы и их помощники могут исполнять свои обязанности только в пределах города. Однако, большинство локальных судов поддерживают преследование преступников поблизости от городских окраин.

К несчастью, большинство бандитствующих болванов, знает, сколь малыми правами наделен маршал за пределами собственной территории.

Совершив преступление в городе, негодяи бегут в ближайшие горы, где служитель закона не имеет уже никаких особых прав. Впрочем, большинство маршалов, во время преследования игнорирует большинство подобных правил.

ШЕРИФ

Ступенькой выше маршала стоит шериф со своими помощниками. Во власти этого человека находятся все обитатели округа. Должен заметить, что большинство шерифов работает в содружестве с собственными городскими маршалами. Однако, противостояния также не редки. Законники очень упорные и неуступчивые ребята, вследствие чего они нередко сшибаются лбами на почве юридических противоречий.

Шерифы всегда выбираются на основе голосования. Временами на эту должность поступают отменные стрелки, которые могут самостоятельно вершить правосудие на своей территории. В случае стрельбы со смертельным исходом, шериф должен доказать свою невиновность или уйти в отставку по требованию локальных властей. Последнее, впрочем, возможно, если не имело место взяточничество, которое, к сожалению, пышно процветает в пределах нашей страны.

МАРШАЛ СОЕДИНЕННЫХ ШТАТОВ И ТЕХАССКИЙ РЕЙНДЖЕР

Верхний эшелон законников полностью зависит от того, с какой стороны границы ты оказался.

У Янки, высшим проявлением закона является Маршал Соединенных штатов. Он может нанимать помощников, утверждать право владения, пересекать территориальные границы штатов, и даже, в случае необходимости, призывать к себе на помощь шерифов и локальных маршалов.

Маршалы США, базируются или в крупных городах, или в самых больших поселениях, отводимой им территории. Впрочем, некоторые маршалы

поддерживают порядок в стратегически важных точках региона. Эти люди покидают свои участки только тогда, когда их срочно вызывают в локальный городок, или они занимаются преследованием отъявленного негодяя.

Несмотря на то, что большинство маршалов может воспользоваться силами помощников, они предпочитают действовать в одиночку. Не спрашивайте меня почему, я всего лишь журналист, а не законник. Если бы я начал преследовать самых диких уголовников страны, то я бы окружил себя целой толпой преданных людей.

Впрочем, я могу объяснить столь странное поведение маршалов. Им необходимо передвигаться по штатам не привлекая особого внимания к своей персоне и проникать в города, не вызывая тревогу у всех слоев населения. Неопытные болтливые помощники, любящие покричать, вполне возможно, нанесут маршалам больше вреда, чем пользы, и ловля преступника закончиться безымянной могилой, выкопанной на Бут Хилл.

В свою очередь, конфедерация полагается на отряды рейнджеров, способных нести правосудие в любой уголок страны, невзирая на ее внутренние границы. Территория повстанческих земель также разбита на округа, которыми правят шерифы, держащие под контролем собственных маршалов.

Элитными законниками юга, являются Техасские Рейнджеры. Эти хмурые парни, на раннем этапе войны, дрались с врагом как обычные солдаты. Позже, они отошли от военных дел, и стали служить конфедерации в качестве полицейских офицеров. Рейнджеры до сих пор следят за порядком по всей территории южных штатов (от западного до восточного побережья). Кроме того, они отслеживают и отстреливают всяческих монстров, терроризирующих местное население.

Есть одна старая поговорка, которая звучит примерно так «одна драка, один рейнджер». Она действительно не врет, если дело касается отморожков и

любителей суда линча. Преследуя жутких существ, рейнджеры, подобно волкам, объединяются в группы, от которых практически невозможно уйти.

«ЧЕТВЕРТЫЙ» УРОВЕНЬ

По обе стороны севера и юга существует, так называемый, четвертый уровень законников, стоящий над маршалами США и шерифами. В него входят люди из Агенства и Рейнджеры. Как я говорил ранее, эти ребята читают нашу газету и слушают пограничные сплетни, чтобы выявить слухи об ужасающих существах и явлениях.

Если ты стал свидетелем загадочных событий, будь осторожен, доверяя информацию о них посторонним людям. Обе группы четвертого уровня плевали на твои гражданские права, а также на твоего городского маршала, шерифа, маршала США, работающего в твоем округе, судью и даже местных политиков! Они совершают свои дела в целях «национальных интересов» и не гнушаются арестами невинных, шантажом, и, может быть, даже убийствами.

Вообщем, прежде чем повторять свою историю перед внимающими зрителями, тебе лучше будет обратиться к знающему репортеру «Тумбстоуновской Эпитафии». Тем самым ты убережешь себя от риска непосредственного знакомства с агентами или рейнджерами. Поверь, наше дружеское плечо будет тебе лучшей поддержкой. Мы имеем громадную читательскую аудиторию, и даже в случае твоего поражения силами зла, история, рассказанная тобой, разлетится по всем уголкам Штатов. Конечно, попутно с этим мы увеличим свой тираж, и продадим еще немного экземпляров своего чудесного издания.

СУДЫ И СУДЫИ

Работа судьи одинакова, что на Диком Западе, что в восточных штатах. Каждый округ имеет своего собственного судью, а штат обычно выбирает «главного судью»

под юрисдикцию которого попадает вся избравшая его территория.

На территориях, где люди принимают – или изобретают, как говорят некоторые – законы дикого Запада, существуют, так называемые, выездные судьи, которые последовательно перемещаются между подопечными городами и землями.

Поскольку судей довольно мало, даже самые быстрые дела расследуются от 2-ух до 10-ти недель, а то и более. В том случае, если на судью происходит нападение, то существует вероятность того, что задержанному придется ждать еще некоторое время до тех пор, пока штат не выберет нового законника.

Стоит помнить и о том, что некоторые судьи очень быстры на расправу. Таких мужчин и женщин зовут «судьями висельниками». Несмотря на то, что большинство из них лают, но не кусают, среди них есть такие, которые могут вздернуть тебя за одно лишь проклятье, сказанное в воскресный день. По этой причине, лучше избегать проблем в тех регионах, где вершат правосудие вышеозначенные господа.

ПРЕСТУПЛЕНИЯ И НАКАЗАНИЯ

Воровство лошади	Повешенье
Кража скота	Повешенье
Убийство	Повешенье
Изнасилование	Повешенье
Попытка убийства	20 лет и больше
Ограбление банка	20 лет и больше
Ограбление поезда	20 лет и больше
Кража денег у вдовы	20 лет и больше
Кража у представителя власти	5 лет или больше
Кража крупной суммы денег (или товара на 300\$, исключая скот и лошадей)	5 лет или больше
Кража менее 300\$	От недели до года тюрьмы
Пьянство в публичном месте	10\$
Беспорядки	10\$
Ношение оружия в запрещенном месте	Конфискация или 10\$ штрафа

ВООРУЖЕННЫЕ СИЛЫ

В конце нашего краткого обзора по таинственному Западу я скажу несколько слов о регулярной армии штатов. Кто знает, может быть, тебе захочется поступить именно в нее. И Север и Юг имеют одинаковую организацию своих вооруженных сил и пользуются

одинаковыми воинскими званиями, представленными несколько ниже. Несмотря на то, что на западе редки формирования большие чем Бригада, я все равно привел ранги до Командующего включительно.

ОРГАНИЗАЦИЯ

Как я уже писал выше, воинские ранги Штатов и Конфедерации полностью идентичны. Минимальной воинской единицей является рядовой – самый обычный, вооруженный винтовкой пехотинец. 95 солдат (плюс НСО и офицеры) составляют отряд (обычно отряды никогда не бывают полностью укомплектованы), находящийся под командованием капитана. Кавалерийский взвод обычно имеет численность подобную отряду инфантерии, но на западе количество всадников сокращено до 35-50 человек.

Десять отрядов (обозначающихся буквами от А до J) составляют полк, находящийся под командованием лейтенант полковника. По обе стороны границы номер полка зависит от штата, где были набраны его бойцы. К примеру, полк может называться так – 18-ый Вирджинский пехотный полк.

Три или четыре полка формируют бригаду, находящуюся под командованием Бригадного генерала. Бригады янки идентифицируются по номеру собственной дивизии (т.е. 1-ая, 2-ая), тогда как бригады Конфедерации по имени командующего (к примеру, Бригада Гарнета).

Три или четыре бригады составляют дивизию, находящуюся под командованием Генерал майора. Дивизии янки идентифицируются по номеру собственного корпуса (т.е. 1-ая, 2-ая), тогда как дивизии Конфедерации по имени командующего (к примеру, Дивизия Пикета).

Три или четыре дивизии составляют корпус, находящийся под командованием Генерал лейтенанта. Корпуса янки идентифицируются по номеру собственной армии (т.е. 1-ая, 2-ая), тогда

как корпус Конфедерации по имени командующего.

Три или четыре корпуса составляют армию, находящуюся под командованием Полного Генерала. Дивизии янки идентифицируются по названиям рек, находящихся в области военных действий (Например, Патомакская армия), тогда как армии Конфедерации по названию региона, где она была сформирована (к примеру, Армия Северной Вирджинии).

ВОИНСКИЕ ЗВАНИЯ

Рядовой

Младший офицерский состав (NCO)

Капрал

Сержант

1-ый Сержант

Артиллерийский сержант

Сержант – Квартирмейстер

Сержант – Майор

Старший офицерский состав

2-ой Лейтенант

1-ый Лейтенант

Капитан, Майор

Лейтенант Полковник

Полковник

Бригадный Генерал

Генерал Майор

Генерал Лейтенант

Генерал

Главкомандующий

ФИНАЛЬНЫЕ СЛОВА

От высоких равнин, до раздробленного побережья Лабиринта простирается Таинственный Запад, самое интересное место на Земле Господа Бога нашего. Мы надеемся парень, что вскоре сможем увидеть тебя лично, и до тех пор будем работать не покладая рук. Мы будем маяками света, несущими слова ПРАВДЫ в мире мрака и ужаса.

ЧАСТЬ 1: ОСНОВЫ ИГРЫ

Добро пожаловать на Таинственный запад приятель. Наш игра представляет собой одну из трех ветвей огромной истории, которая развивается на протяжении двух столетий. Мы расскажем тебе о том, как страшные существа, известные под именем Рекконеров, вторглись в этот мир и стали изменять его согласно своим вкусам.

Во втором сеттинге - он называется «Ад на земле» - мы покажем тебе вид возможного будущего, в котором плохие парни одержали победу. Прокатившаяся по миру атомная война разрушила цивилизацию, оставив на своих пепелищах немногочисленных выживших «счастливчиков». Этим бедолагам предстоит сражаться с невероятными чудовищами и мутировавшими тварями всех цветов и размеров.

В третьем сеттинге – «Потерянная колония» - вам предстоит выжить в отдаленном мире Бэнши, который остался в изоляции после прокатившейся по Земле атомной войны. Колонистам предстоит отбиться от многочисленных «местных жителей», которые решили поселенцев камня на камне не оставить.

Во всех трех играх, вам предстоит вжиться в роль Хороших Парней – героев и девушек-героинь. Общность героев мы будем называть Отрядом – так уж исторически сложилось. Двигаясь по сюжетной линии приключения, вы будете разгадывать загадки, уничтожать злодеев и, конечно же, спасаться от зубов отвратительных монстров.

Каждая отдельно взятая группа персонажей находится под контролем Маршала. Этот человек ведет герой от победы к победе, не забывая заботиться об своих Обитателях (в других играх этих парней зовут не иначе, как NPC).

Книга, к чтению которой вы приступили, является *Руководством Игрока по миру Мертвых Земель*. Она содержит общую информацию о вселенной, которую должны знать ваши ковбои, а также правила, необходимые для проведения правильной игры. *Настольная книга маршала* в свою очередь, содержит информацию, которая предназначена для человека, ведущего приключения. Она содержит специальные правила, предназначенные для глаз Маршала. Обратите внимание, что для игры в Мертвые Земли требуются обе книги правил.

Идем дальше. Маршал – это твой друг, приятель, а вовсе не тот парень, что натравливает толпы ощерившихся зубами монстров. Он, конечно же, знает секреты Мертвых Земель и иногда пользуется ими для того, чтобы провести твоих товарищей через Ад. Выживешь – и он наградит тебя разными полезностями. Умрешь... Это, впрочем, тоже не беда. Мы поговорим о подобном исходе несколько позже.

Принято считать, что ролевые игры подобны фильмам, тогда как ваши герои являются звездами Шоу. Маршал, конечно же, играет роль режиссера и контролирует массовку «настольного фильма». Конечно же, основное отличие между фильмом и ролевой игрой заключается в том, что настольное развлечение не подчиняется четко заданному сценарию и может развиваться самым необычным образом. При этом, герои могут и не достичь хэппи-энда. Для того, чтобы определить исходы тех или иных событий, персонажи пользуются генераторами случайностей (в нашем случае это кубики и карты).

Вообщем, парень, при наличии небольшого количества воображения и некоторой удачи ты сможешь стать настоящей легендой Таинственного Запада. Теперь приступим к самому главному – к описанию основных элементов игры.

КАК ИСПОЛЬЗОВАТЬ ЭТУ КНИГУ

Первая глава данной книги описывает мир Мертвых Земель. Следующие части данного произведения содержат на своих страницах базовые правила сеттинга, описание предметов и способов разрешения боевых столкновений. Данные главы книги должны в обязательном порядке прочитать все игроки.

Раздел «Земля без людей», предназначен только для тех персонажей, которые имеют доступ к тайному знанию. Данную главу игроки могут читать только с непосредственного разрешения своего маршала.

Наконец, последняя часть книги - «Территория маршала» - предназначена исключительно для глаз мастера.

ОРУДИЯ БОРЬБЫ

Для того, чтобы играть в мертвые земли вам, кроме ручки, бумаги и воображения понадобятся три дополнительных предмета: кубики, карты и фишки для покера.

КУБИКИ

Поскольку Мертвые Земли это игра, вам потребуется некий предмет описывающий вероятность возникновения тех или иных событий в мире Таинственного Запада. Вероятность возникает всякий раз, когда случается некое событие, финальный исход которого не предreshен (к примеру, возьмем ситуацию, когда за спиной стрелка появляется монстр и игроку не ясно услышал ли герой появившееся чудовище). Для определения вероятностей мы используем игральные кубики.

В Мертвых Землях применяются кубы следующих типов d4, d6, d8, d10 и, иногда, d20. Формулы типа 5d8 расшифровываются следующим образом – мы кидаем два раза кубик типа d8. Иногда формула имеет модификатор следующего вида 2d12 + 2. Это значит, что к результату, получившемуся после броска кубика мы добавляем величину модификатора.

D10: Особый кубик. Когда на нем выпадает 0, это означает, что с точки зрения игровой механики у вас выпала 10.

Вообщем, парень, если ты решил поиграть в нашу игру. Не забудь приобрести кости в ближайшей лавке.

КАРТЫ

Для игры в Мертвые Земли требуется стандартная игральная колода, состоящая из 54 карт (в ней должны быть Джокеры). В том случае, если Джокеры в вашей колоде идентичны, вы должны пометить их двумя различными метками. Один Джокер должен быть красным, тогда как другой Черным. Карты применяются в бою и находятся в так называемой Колоде Действий (детальное описание колоды может быть найдено в Четвертой главе книги).

Дополнительные колоды: Некоторые персонажи (к примеру, шаманы, картежники и сумасшедшие ученые) используют свои собственные карточные колоды. Таким образом, для игры вам надо иметь две, три дополнительные колоды в том случае если в вашем отряде находятся представители вышеозначенных профессий. Не мешайте карты из дополнительных колод с картами из колоды действий.

ФИШКИ

Фишки применяются в Мертвых Землях для того, чтобы игрок имел дополнительный контроль над своей судьбой. Маршал также может использовать фишки для собственных нужд (см. 4-ую главу книги). Перед тем как начать игру, положите в кружку 50 белых фишек, 25 красных и 10 голубых фишек. После проведения вышеозначенной процедуры, кружка получит помпезное название Хранилище Судьбы. Обратите внимание, что игроки должны вытаскивать фишки из кружки не глядя в нее. Стоит отметить, что фишки добавляются в Хранилище лишь в редких случаях.

После того, как вы потратите фишку во время игры, верните ее в Хранилище.

Нет фишек: Мы знаем, что далеко не каждый ковбой имеет в своем распоряжении фишки от покера. Если в вашем хозяйстве таких предметов нет, используете вместо них камушки или конфеты.

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ПРИНАДЛЕЖНОСТИ

Миниатюры – это необязательные элементы игры, повышающий наглядность происходящих событий. Использование миниатюр и плана местности поможет вам избежать серьезных ошибок в ходе сражения, а также усилит увлекательность происходящих событий. Мертвые Земли обладают внушительным количеством металлических и бумажных миниатюр, которые вы можете использовать в своих играх.

РЕЗУЛЬТАТ ОКРУГЛЯЕТСЯ ВНИЗ.

В Мертвых Землях существует всего одно универсальное правило – полученный результат всегда округляется вниз. Это правило действует во всех случаях и не имеет исключений.

В качестве примера рассмотрим следующую ситуацию. Персонаж получает новый уровень ранения за 6 полученных пунктов урона. Таким образом, если герой получил 13 пунктов урона, то он получит 2 пункта ранения, а не три.

Думаю, ты все понял.

Ну и хорошо. Значит мы можем идти дальше.

ХАРАКТЕРИСТИКИ И УМЕНИЯ

Персонажи монстры и злодеи имеют не только характеристики, но и умения. Характеристики это Сила, Скорость и Телосложение. Показатель Характеристик описывается с помощью кубика. К примеру, действительно мощные твари могут иметь Силу d12, тогда как сила Старых исследователей вряд ли превысит величину d6 или d4.

Умения – это знания о практической деятельности, полученные персонажем во время жизни. Они описываются рангом, который, как правило находится в диапазоне от 1 до 5. Ранг показывает, сколько кубиков сопутствующей умению характеристики надо бросить для определения конечного результата действия. Большая часть умений, встречающихся в Мертвых Землях требует обязательной фокусировки. По этой причине умение Бой бесполезно, тогда как умение Бой: Пистолет иногда может спасти вам жизнь.

РАНГ ХАРАКТЕРИСТИКИ

В том случае, если вам надо совершить проверку характеристики, вы должны совершить столько бросков кубика, чем равен ее ранг. К примеру, сила Ронана Линча равна 4d10, где d10 показатель силы, а 4 ранг характеристики. Таким образом, для вышеозначенной проверки наш герой должен 4 раза бросить d10.

ДВА УМЕНИЯ В ОДНОМ ДЕЛЕ

Иногда маршал может потребовать от вас одновременного броска на два умения. Совершая подобный бросок, обращайтесь внимания на навык главенствующий в действии. Таким образом, если маршал требует броска на Лазание / Знание, он хочет узнать, что ваш персонаж знает о Лазании в горах. Вообще, парень дели и бросай.

КАК ЧИТАТЬ БРОСКИ

Итак, характеристика персонажа показывает игроку какой кубик требуется бросать, тогда как ранг характеристики и ранг умению показывают герою сколько кубиков требуется вводить в действие. Обратите внимание, что результатом броска является самое большое число (никаких сложений не предусмотрено). К примеру, если во время броска на 3d6 у вас выпали числа 2, 4 и 5, то результатом броска будет 5. Положительные модификаторы и штрафы накладываются на результат совершенного броска.

ТУЗЫ

Небольшая хитрость нашей системы заключается в том, что при достижении максимально возможного значения на кубике, дайс бросается снова. При этом, результат нового броска прибавляется к старому. Максимальное значение любого кубика называется «Тузом». Если

во время броска выпало несколько тузов, их результаты складываются и только после этого предъявляются маршалу. Если тузы появляются сразу же на нескольких кубиках, то результаты последовательных бросков записываются для всех дайсов в отдельности, после чего маршалу предъявляется максимальный результат.

К примеру, наш Ронан ищет техасского парня, который ехал по дороге, да пропал на ней. Двигаясь по следам бедолаги, наш герой увидел, что под ногами его лошади оказалось пространство зыбучего песка. Для того, чтобы избежать опасности Ронан совершил проверку умения Верховая езда, которая у него оказалась равна 2d8. Результатами броска стали два туза (т.е 8 и 8). Ронан совершил дополнительный бросок получив 8 и 7! Совершив еще один бросок кавалерист получил 3, что в конечном итоге дало ему $8+8+3 = 19$. Бывший кавалерийский офицер с легкостью преодолел опасное препятствие.

УРОВЕНЬ СЛОЖНОСТИ ИЛИ TN

После получения конечного результата, вы должны сравнить его с уровнем сложности поступка, который можно увидеть в нижеприведенной таблице. Действие считается успешно совершенным, если бросок кубика оказался равен величине TN, или превзошел ее.

СЛОЖНОСТЬ	TN
Ерундовая	3
Легкая	5
Затруднительная	7
Сложная	9
Невозможная	11

ИТОГО

- Характеристика показывает, какой кубик следует кидать для проверки результата.
- Ранг характеристики или умения демонстрирует игроку сколько кубиков надо бросать.
- Результатом броска, является наибольшее значение среди брошенных кубиков.
- Выпавший Туз позволяет вам совершить дополнительный бросок и прибавить его результат к предыдущему.

ПРОВЕРКИ ЭЛЕМЕНТАРНЫХ ДЕЙСТВИЙ

Маршал должен помнить, что не следует совершать проверок элементарных действий. Не надо требовать от персонажей проверок на открытие двери или вытаскивание револьвера в мирной ситуации. Проверки умений требуются лишь при выполнении сложных задач или при выполнении простых действий в экстремальных или критических ситуациях. Конечно, маршал волен назначать броски при любом действии, но палку перегибать все-таки не стоит.

ПРОВЕРКИ УМЕНИЙ С РАНГОМ 0

Иногда персонаж оказывается вынужден совершить проверку умения в котором у него нет ни единого ранга. В таком случае, герой совершает бросок одного кубика соответствующей умению характеристики. На результат броска накладывается штраф равный -4.

Сходные умения: В случае вышеозначенной ситуации, персонаж может воспользоваться схожим умением. При этом, на результат его броска все равно будет наложен штраф -4. Как правило схожими оказываются одинаковые умения сконцентрированные на разных вещах (к примеру Бой: Пистолет и Бой: Ружье, Поиск и Выслеживание и т.д.).

Некоторые умения оказываются схожими в определенных ситуациях. В последнем случае решение о схожести всегда остается за мастером. Обратите внимание, что Характеристики ни при каких условиях не могут заменить отсутствующие умения!

ПРОВАЛ БРОСКА

В том случае, если во время броска наибольшим результатом оказывается 1-ца, значит ваш персонаж попал в нехорошую ситуацию. Маршал решает, что случилось с героем, исходя из текущего развития событий и собственных предпочтений. К примеру, если ваш персонаж поджигал динамит, то провал может означать, что шашка взорвалась в его собственных руках.

ПОДЪЕМ

Каждый раз, когда ваш бросок превосходит базовый TN на 5 пунктов, вы получаете дополнительный уровень успеха (или зарабатываете один Подъем). Количество подъемов показывает, насколько успешно ваш персонаж справился с задачей или проблемой. Чем больше подъемов, тем лучше.

ПРОТИВОПОЛОЖНЫЕ БРОСКИ

В том случае, если два героя совершают какую-либо деятельность, направленную друг против друга, они должны совершить броски против сложности 5. Выигравшим проверку считается персонаж, бросок которого превзошел бросок партнера и преодолел TN. Подъемы обычно используются во время противоположных проверок и вычитаются из результатов антагониста.

Описываемая механика невероятно важна, поскольку встречается достаточно часто. Герои используют противоположные броски во время проверки воли, кулачного боя или блефа. Нижеприведенная таблица показывает, как сильно изменяется результат победного броска в зависимости от количества подъемов. Консультируясь с таблицей не забывайте, что последнее слово всегда принадлежит Маршалу и, что в некоторых случаях здравый смысл должен побеждать над результатом броска. Вы вряд ли сможете остановить паровой танк голыми руками сколько бы подъемов не совершил ваш персонаж.

ПОДЪЕМЫ

Успех. Вы одержали вверх над своим антагонистом, но в следующий оборот он вполне может схватиться за пушку и начать сопротивление.

Один подъем. Ваш противник поражен результатом и может сдаться вам на милость. Однако, он начнет сопротивление при первой подвернувшейся возможности.

Два подъема. Ваш противник поражен результатом и может сдаться вам на милость. Однако, он начнет сопротивление лишь при кардинальном изменении сложившейся ситуации.

ГЛОССАРИЙ МЕРТВЫХ ЗЕМЕЛЬ

Туз: Максимальное число на данном типе дайса. Добившись туза, вы можете совершить еще один бросок кубика и сложить получившийся результат с предыдущим.

Умение: Умения и таланты, которые были получены персонажем во время жизненного пути.

Провал: Бросок с максимальным результатом 1. У вашего парня будут проблемы, это факт.

Фокусировка: Специализация в определенном умении.

Обитатель: Персонаж или злодей находящийся под контролем Маршала. Среди обитателей есть как помощники, так и откровенные антагонисты.

Маршал: Главный парень (или крутая девица), руководящая ходом игры и решающая внутриигровые конфликты.

Противоположный бросок: Как правило, требуется во время противостояния двух или нескольких персонажей.

Парень: Герой, отправившийся вместе с отрядом на поиск приключений.

Подъем: Один подъем равен 5 пунктам, выпавшим сверх базового показателя TN.

Успех: Бросок, результат которого превзошел показатель TN.

Уровень сложности: Величина, численно выражающая сложность противостоящей герою задачи.

Характеристика: Физический или ментальный атрибут персонажа, такой как Сила или Дух.

Ранг: Количество кубиков, которые требуется кинуть во время проверки умения или характеристики.

ЧАСТЬ 2: ИЗ ЧЕГО СДЕЛАНЫ ГЕРОИ

Сборка персонажа в Мертвых Землях достаточно простое занятие. Перед тем как начать, отсканируйте листок персонажа и приготовьте карандаш. Если вы не желаете тратить время на создание собственного героя, вы можете использовать базовые архетипы, которые приводятся на последующих страницах книги.

Наверное, вы уже догадались, что в Мертвых Землях смерть не всегда влечет за собой завершение приключений. Это действительно так. Однако, героя все таки стоит делать осторожно, ибо существование после смерти не так уж и приятно, как может показаться на первый взгляд. Однако, не будем заранее говорить о мрачном. Сосредоточимся лучше на создании героя, которое состоит из следующей последовательности шагов.

1. Создание концепта.
2. Определение характеристик.
3. Выбор умений.
4. Выбор недостатков.
5. Выбор граней.
6. Создание истории.
7. Выбор экипировки.

1. СОЗДАНИЕ КОНЦЕПТА

Перед тем как приступить к созданию персонажа, вы должны определиться с тем, кем хотите быть. Дайте волю своему воображению и придумайте уникального или интересного героя. На таинственном западе полно потенциальных героев, от стрелков до девиц из салуна.

Если в вашу голову не приходит ни одной интересной мысли, обратите внимание на архетипы, приведенные на последующих страницах книги. В случае необходимости, вы можете объединить способности базовых персонажей для создания своего уникального героя. Подобные смешанные персонажи имеют полное право на существование, так как человек может сменить профессию и легко превратиться из кавалерийского офицера в Маршала США.

Кроме описания базовых характеристик, каждый архетип имеет набор собственных умений, граней и недостатков. При желании, вы можете изменить данные параметры для того, чтобы получившийся персонаж удачно вписался в вашу историю. Вы вольны менять архетипы так как вам нравится. Главное, чтобы их окончательный вариант был адекватен используемой игровой механике. В конце концов, вы легко можете сотворить бесчестного маршала или индейца, покинувшего родное племя и решившегося сделать игроком в азартные игры.

СЛАБЫЙ ПОЛ

В мире Мертвых Земель продолжается Гражданская война. Она тянется уже 16 лет с 1861 по 1877 год. Количество мужчин постоянно уменьшается, ибо боевые действия влекут за собой безвозвратные потери среди отцов и мужей. Как это ни парадоксально, но для женщин это хорошая новость, ибо в сложившейся ситуации они могут претендовать на роли, которые в реальной жизни всегда остаются за представителями сильного пола.

В Мертвых Землях женщины могут отыгрывать маршалов, стрелков, карточных шулеров, шерифов, грабителей банков, индейских лекарей, воинов, исследователей, политиков (локального уровня) и т.д.

БАЗОВЫЕ АРХЕТИПЫ

Охотник за головами: Эти ребята отслеживают преступников и выдают их служителям закона в обмен за звонкую монету. Быть охотником и сложно и опасно. Герой, живущий подобным ремеслом должен метко стрелять и умело драться на кулаках. Способность к отслеживанию также является полезной. Однако, не стоит заблуждаться, на счет собственной крутости. Временами жертва оказывается круче охотника и с удовольствием свертывает последнему голову.

Охотник на бизонов: Еще одна опасная профессия, сопряженная с большим риском. Поскольку индейцы-Сиу объявили охотников вне закона, цена на бизонье мясо подскочила до небес. Охотники на бизонов должны обладать высоким навыком стрельбы, а также должны уметь выживать в условиях дикой природы. Индейцы стреляют всякого охотника на бизонов, появившегося в пределах их видимости, так что представителю описываемого архетипа следует иметь твердые руки и убойное ружье, способное свалить любого врага с первой пули.

Богатый скотовладелец: Эти ребята проводят свое время разводя на фермах крупный рогатый скот. Раз в год, они гонят своих быков в сторону крупного города, где есть бойня, порт или железная дорога. Скотовладельцы обычно хорошо знают окрестности и дороги. Кроме того, они обладают гранью Динеро, ибо продажа быков приносит им хорошие деньги. Конечно же, представители описываемой профессии должны держать ухо в остро, поскольку бандиты и сверхъестественные ужасы частенько нападают на незащитные стада.

Кавалерист: Ветеран гражданской войны, служивший (или до сих пор выполняющий свой долг) в армии США или КША. Обычно, кавалеристы действуют как разведчики, охотники на индейцев или саботажники, просочившиеся во вражеский тыл. Кавалеристы должны обладать высоким показателем Лидерства или Благоговейным страхом. Будучи военным, они должны уметь сражаться в строю и пользоваться своим карабином и саблей. Кроме того, во время длительных переходов, кавалеристам может пригодиться высокая Энергичность и умение держаться в седле.

Ковбой: Ковбой пасут домашних животных и большую часть времени проводят в лоне природы. Важнейшими умениями для ковбоя являются Верховая езда и Стрельба: Ружье. Помимо этого, ковбои должны умело пользоваться лассо, ибо иногда это единственный способ остановить взбунтовавшееся животное. Высокая Энергичность позволяет Ковбоям преодолевать трудности дальнего пути.

Дезертир: Эти ребята оставили прежнее место службы и кинулись в бега из трусости, или недовольства своими старшими офицерами. Они решили избрать путь нищеты и скитаний для того, чтобы более не видеть жестокостей войны. Как правило, дезертиры избегают встреч с солдатами или другими представителями государственной власти. По обе стороны границы их преступление карается смертью. Таким образом, персонажу данного типа следует иметь такие умения как Блеф и Передвижение украдкой.

Исследователь: Истинных пионеров Таинственного Запада сейчас днем с огнем не сыщешь. Однако, на континенте все еще много мест, в которые не ступала нога человека (возможно, не без причины). Как правило, подобные ребята обладают несколькими умениями Знание, способностью защитить себя в дали от цивилизации, а также развитым Чувством Направления.

Хвастун: Прибыли с Восточного побережья, дабы посмотреть мир, находящийся по ту сторону Миссисипи. Как правило, большая часть этих людей получает представление о Таинственном Западе, взирая на него через окна вагона первого класса. Вне всякого сомнения, знакомство с реальной действительностью станет для них ценным опытом.

Стрелок: Бесстрашные убийцы и смертоносные десперадо. Некоторые из них являются Нью-Йорскими денди в карманах которых находятся пистолеты, тогда как другие самыми настоящими отморозками, покинувшими цивилизованные штаты из-за опасения за свою жизнь. Души некоторых из них полны благородства. Такие люди защищают слабых. Другие, совершают дерзкие налеты на поезда и терроризируют маленькие западные

городки и ранчо. Важнейшими характеристиками стрелка являются скорость и координация движений.

Картежник: Таинственная душа изучающая секреты Книги игр Хойла. На страницах этого труда, наиболее умелые картежники могут прочесть ключи к тайному знанию и найти ритуалы темной магии. Некоторые обитатели Мертвых Земель считают, что картежники обычные шарлатаны и обманщики, тогда как другие верят, что магия этих людей может быть такой же смертоносной, как и револьверная пуля. Картежники должны владеть арканным и оккультным знанием, а также иметь в своем распоряжении умение картометание.

Если вы решили играть картежником, и маршал с пониманием отнесся к вашему запросу, можете смело переходить к шестой главе данной книги.

Индийский храбрец: Затяжная война между США и КША привела к тому, что индейские нации подняли голову и образовали независимые государства. Большая часть храбрецов лояльна своему племени и проводит время патрулируя границы родной земли. Впрочем, некоторые представители описываемого архетипа уходят в земли белых людей, для того, чтобы оценить их взгляд на мир. Другие храбрецы стараются изучить мир духов, для того, чтобы в будущем одолеть темное зло Рекконеров. Важнейшими характеристиками храбрецов являются скрытность и Твердость в бою.

Индийский шаман: Очень часто это люди с трагической судьбой. Их связь с миром духов привела к тому, что они ушли из племени и стали жить нелегкой жизнью отшельников. Шаманы посвятили свою жизнь поиску духовного знания, которое способно защитить мир от зла Рекконеров. Шаманы нуждаются в высокой характеристике Дух. Кроме того, в их распоряжении должны находиться умения Ритуал и грань Арканное знание: Шаман. Если вы хотите играть представителем данного архетипа, сообщите об этом маршалу.

Безумный ученый: Изобретатели и инженеры, использующие призрачную скалу для создания сумасшедших устройств. Для сумасшедших ученых важны те характеристики, что связаны с интеллектом. Кроме того, им не помешает обладать гранью Арканное Знание: Сумасшедший ученый. Если вы хотите играть представителем данного архетипа, сообщите об этом маршалу и переходите к чтению 7-ой главы книги.

Маршал: Эти ребята ловят отморожков и бандитов по всей территории Таинственного Запада. Несмотря на то, что маршалы частенько действуют в гордом одиночестве, при желании они запросто могут призвать под ружье множество помощников. Маршалы должны обладать навыками следопыта, а также иметь грань Высокопоставленный друг.

Бумагомаратель: Журналист, отправившийся на таинственный запад для того, чтобы правдиво описать реальность этой странной земли. Стоит отметить, что желтая пресса на западном побережье, ценится не менее других видов прессы. Во всяком случае «Эпитафия Тумбстоуна», регулярно вывешивает на своих страницах очередные страшилки, которые рассказывают «истинную правду» и апеллируют к мнению общественных масс. Бумагомаратели должны обладать умением – Профессия: Журналист, а также гранью Повествование историй. Благодаря своей насыщенной жизни, многие журналисты имеют хотя бы одного Высокопоставленного друга.

Фотограф: Их все еще мало на Таинственном западе, несмотря на то, что за их услуги люди готовы платить хорошие деньги. Современные камеры, конечно же, требуют много времени на фокусировки, но и с их помощью можно снять результаты дуэли или мелькнувшие поблизости опасное чудовище. Заработать себе на жизнь, фотографии могут, отправляя пластинки в «Эпитафию Тумбстоуна». Впрочем, некоторые тщеславные десперадо могут также отвалить немного наличности, если сделанная фотография окажется хорошей. Короче говоря, профессия фотографа престижна, но чрезвычайно опасна. Кроме того, она требует от человека обладания умением Профессия: Фотограф.

Пират: Представители этой «профессии» встречаются в водах Великого Лабиринта. Иногда они нападают на честных старателей, тогда как в другие времена сражаются с

флотом Конфедератов или с броненосцами Мексиканской Армады. Пираты знают морское дело, а также ловко обращаются со смертоносным катлассом.

Преподобный: Какую бы религию не исповедовали эти люди, их вера помогает человечеству выстоять против Рекконеров. Для того, чтобы выстоять против посланников темных миров, преподобный должен обладать развитым интеллектом и иметь грань Арканное знание: Благословенный. Высокий показатель характеристики Дух и умения Профессия: Теолог, также пригодятся преподобному во время крестового похода против Зла. Если вы хотите играть представителем данного архетипа, сообщите об этом маршалу и переходите к чтению 8-ой главы книги.

Старатель: Удача всегда принимает форму золота, серебра или призрачной скалы. По этой причине, старатели всегда являются охотниками за удачей. Старатели усердно работают для того, чтобы мать Природа щедро одарила их своими подземными дарами. Впрочем, не все представители описываемой профессии ищут золото. Некоторые из этих людей наслышаны о других редких и ценных породах, скрывающихся под покровами почвы.

Важнейшими характеристиками старателей являются те, что связаны с силой. Кроме того, добытчики должны обладать горным ремеслом и метко стрелять в том случае, если кто-либо захочет отнять у них накопленные сокровища.

Девочка из салуна: Этих девиц знает каждый парень в городе, но кого не спроси, никто никогда не имел с ними дел. Некоторые представители описываемой профессии имеют постоянную работу в одном единственном салуне, тогда как другие кочуют из города в город. Не стоит думать, что девочки слабые и беззащитные существа. Мрачная жизнь на территории диких маленьких городков приучила их давать противникам хороший отпор. Важнейшей характеристикой для девочек является Авторитет, тогда как самым главным умением Убеждение. Некоторые из девиц имеют грань Очаровашка, который также помогает идти по жизни.

Шериф: У этого парня тяжелая работа. По сути дела он единственный человек, стоящий между преступниками и мирными обитателями Таинственного Запада. Область влияния Шерифа ограничивается пределами округа, а значит преследовать преступников, он может лишь на ограниченной территории. Важнейшей характеристикой шерифа является Авторитет, тогда как главным умением Благоговейный страх. Последнее, позволяет шерифу решать большую часть конфликтных ситуаций, не прибегая к пушкам. Впрочем, умение метко стрелять в цель также может пригодиться в некоторых трудных случаях.

Алхимик: Очень часто этих людей принимают за картежников. Однако, в действительности алхимики не используют «магию». Они живут за счет производства эликсиров, декоктов и травяных настоек. Некоторые алхимики самые настоящие шарлатаны, но некоторые из них действительно обладают частичкой тайного знания, а то и вообще могут создать мощнейший напиток излечения.

Главнейшими умениями алхимика являются Убеждение и Блеф. Из граней у представителей данного архетипа частенько бывает Голос, позволяющий им более эффективно продавать товар. Впрочем, прежде чем заниматься торговлей, предварительно уверьтесь в том, что ваш парень сможет оказать отпор, когда в воздухе запахнет горелым.

Машинист: Водители паровых машин и экипажей востребованы на Таинственном Западе. Они выполняют работу курьеров, перевозчиков и почтальонов, а их машины перебрасывают с востока на запад самые разнообразные грузы. Важнейшими умениями для Машиниста является Управление транспортным средством, а также стрельба. На курьеров частенько нападают бандиты, а значит, эти ребята всего должны быть при оружии.

ДРУГИЕ ПРИЛОЖЕНИЯ

Мир Мертвых Земель огромен. Если вы хотите более детально ознакомиться с ним, то вы должны обратить внимание на следующие книги.

Огонь и сера – Приложение, описывающее жизнь преподобных. Содержит на своих страницах огромное количество новых чудес, а также целую главу, посвященную божественному вмешательству.

Танцующие с призраками – Книга содержит информацию об индейских племенах и их ритуалах. Также содержит на своих страницах сведения о нескольких новых духах – хранителях.

Картежники и расклады – Описание новых типов раскладов и арканных реликвий.

Псы закона – Книга содержит информацию о стрелках, новых приемах ведения огня, а также детальное описание нового оружия. Кроме того, в книгу включены биографии самых известных стрелков Таинственного Запада.

Смит и Робардс – Книга о самых безумных ученых Американского континента. На ее страницах можно найти каталог сумасшедших дивайсов.

2. ОПРЕДЕЛЕНИЕ ХАРАКТЕРИСТИК

Определившись с областью профессиональной деятельности, вы можете перейти к определению характеристик. Этот процесс влечет за собой броски кубиков и вытаскивание карт. Для начала, вы должны определить все Физические и Умственные характеристики своего героя. В Мертвых землях существует пять характеристик первого и пять характеристик второго типа. Минимальное значение характеристики равно 4, максимальное 12. Большинство характеристик среднего человека равно 6.

Значение характеристики	Описание
4	Отвратительное
6	Среднее
8	Хорошее
10	Отменное
12	Выдающееся

БОЛЬШЕ, ЧЕМ ПРОСТО ЧЕЛОВЕК

Иногда вам приходится описывать персонажа, сила и ловкость которого значительно превышает человеческую (так обстоят дела с некоторыми монстрами). В этом случае, каждый следующий уровень характеристики описывается величиной +2. Таким образом после величины d12 идет d12+2, далее следует d12+4 и так далее.

ФИЗИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

Эти характеристики оказывают влияние на физическую активность человека. В целях наглядности мы вставили в их описание примеры соответствующих им умений.

КООРДИНАЦИЯ (DEFTNESS)

Отвечает за координацию по оси глаз-рука, а также за ловкость рук. Стрелок с низкой координацией – труп. От координации зависят такие умения как Метание, Умения Карманника и Стрельба.

ПОДВИЖНОСТЬ (NIBLNESS)

С низкой подвижностью ваш герой будет еле волочить ноги. Кроме того, подвижность отвечает за ловкость героя и его удаль. От данной характеристики зависят такие умения как Лазанье, Верховая езда, Ближний Бой. Мы более чем уверены, что в ходе игры вам придется познакомиться с этой характеристикой более чем подробно.

СКОРОСТЬ (QUICKNESS)

Мрачная правда заключается в том, что на Таинственном западе есть две категории людей – быстрые и мертвые. Впрочем, мертвые персонажи иногда бывают живее быстрых. От скорости зависят многочисленные умения персонажей, связанные с быстрым выполнением той или иной деятельности. От скорости зависит быстрота выхватывания оружия, а это очень важно, поскольку первый выстрел иногда оказывается смертельным. Детальное описание боев можно найти в Четвертой главе данной книги.

СИЛА (STRENGTH)

Сила показывает физическую мощь героя. Когда вам надо поднять тяжесть или сдвинуть с дороги тяжелое препятствие, сила оказывается вашим лучшим помощником. От силы зависят умения, связанные с выполнением тяжелой физической деятельности. К примеру, если два персонажа дерутся за контроль над револьвером, мастеру потребуется совершить противоположную проверку на умение Ближний бой / Сила в том случае, если вышеозначенного умения у персонажа нет.

Кроме того, от силы зависит тот урон, который ваш герой наносит противнику в ближнем бою.

ЭНЕРГИЧНОСТЬ (VIGOR)

Энергичность описывает выносливость, стойкость и физическую конституцию героя. В отличие от других характеристик, энергичность не имеет связанных умений. Маршал может потребовать броска на энергичность в том случае, если герой выполняет монотонную тяжелую деятельность, к примеру лезет по скале. Весьма вероятно, что в последнем случае персонажу придется совершить проверку на Энергичность / Лазанье. Длительная поездка с раненым в бою другом может привести к проверке на Верховая езда / Энергичность.

УМСТВЕННЫЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

Разобравшись с характеристиками тела, взглянем на характеристики разума. Последовательность их описания будет такой же, как и в предыдущем разделе.

ВНИМАТЕЛЬНОСТЬ (COGNITION)

Бродя между могилами мертвецов, всегда стоит быть на чеку, а то вскоре окажешься одним из них. Внимательность необходима для того, чтобы герой вовремя заметил признаки надвигающейся опасности и принял соответствующие меры предосторожности. Умениями связанными с внимательностью являются: Поиск, Тщательность исследования и Выслеживание.

ЗНАНИЕ (KNOWLEDGE)

Отдельные ковбои, путешествующие по высоким равнинам, имеют недюжинное образование. Если ваш персонаж читал много книг и обладает энциклопедическими познаниями, то данная характеристика окажется для него не лишней.

От характеристики Знание зависят такие умения как Академическое знание, Профессия, Язык, Торговля и Медицина.

АВТОРИТЕТ (MIEN)

Авторитет героя описывает его влияние на окружающих, а также его личную харизму. Высокий показатель Авторитета поможет ему быстро произвести впечатление на общественность и запугать любого противника. От характеристики Авторитет зависят такие умения как Лидерство, Благоговейный страх и Повествование историй.

МЫШЛЕНИЕ (SMARTS)

Игроки и прочие авантюристы должны быстро думать и умело составлять сложные планы. Дедукция и быстрота ума полностью зависят от характеристики Мышление. Выживание на природе, Выживание в городе и Фундаментальное мышления также являются умениями, относящимися к описываемой характеристике.

ДУХ (SPIRIT)

Иной мир довольно часто вторгается в реальность Мертвых Земель. Дух, в свою очередь, показывает, сколь сильна связь между героями и реальностью других миров. С духом связаны всего лишь несколько умений, среди которых есть такие важные, как Вера и Сила воли.

ГОСПОЖА УДАЧА

Для того, чтобы определить характеристики своего персонажа, вам понадобится колода, состоящая из 54 карт. Перемешав колоду, вытяните 12 карт и выбросите из руки две любые карты за исключением двоек и Джокеров.

Оставшиеся 10 карт распределите по имеющимся характеристикам. Каждая карта будет отвечать за тип кубика, связанный с соответствующей характеристикой.

Ранг характеристики: Ранг характеристики зависит от масти карты, которая оказалась привязана к ней. Описание ранга можно почерпнуть из нижеприведенной таблицы.

Джокер: В том случае если вам попался Джокер, сопоставьте его определенной характеристикой и тяните еще одну карту. Она покажет ранг характеристики, связанной с джокером.

Пример: Скажем, вы вытянули 9-ку пик. Это значит, что характеристика оказалась связана с кубом d8, а ее ранг оказался равен 4. В том случае, если маршал попросит вас сделать на данную характеристику проверку, вы должны будете кинуть 4d8. Как видите, все просто!

КАРТА	КУБИК
2	d4
3-8	d6
8-Валет	d8
Королева-Король	d10
Туз	d12

МАСТЬ	РАНГ
Трефы	1
Буби	2
Черви	3
Пики	4

ДЖОКЕРЫ

Джокер связан с кубиком d12. При этом он показывает, что в прошлом персонажа есть какая-то тайна. После того, как вы соберете персонажа, спросите Маршала о своей прошлой судьбе. Возможно, он сможет придумать для вас кое-что интересное.

Кроме того, ваше прошлое окажет влияние на будущую судьбу. Оставьте Джокер при себе. Возможно, он вам пригодится.

ВТОРИЧНЫЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

Разобравшись с базовыми характеристиками, перейдем к изучению вторичных.

ВЫДЕРЖКА (GRIT)

Мертвые Земли скрывают в своих пределах множество ужасов. По этой причине, персонаж обладающий высокой выдержкой, будет меньше подвержен панике и страху, чем человек, дергающийся от каждой подозрительной тени. В начале игры, показатель Выдержки персонажа всегда равен 0, но со временем ситуация может измениться. Маршал внимательно смотрит за тем, как вы бьете страшных чудовищ. Выдержка проявляется как бонус, накладываемый на величину броска, который совершается для проверки умения Сила Воли.

ПЕРЕДВИЖЕНИЕ (PACE)

Показывает расстояние, которое персонаж преодолевает в течение одного действия (детальная информация по данному вопросу содержится в 4-ой главе книги). Размер Передвижения численно равен цифре куба, связанного с характеристикой Подвижность. Таким образом, если характеристика Подвижность связана с кубом d10, величина Передвижения оказывается равна 10.

РАЗМЕР (SIZE)

Размер вашего героя. Если у вас нет особых Граней и Недостатков, то он по умолчанию равен 6. Детальное описание размера и его особенностей во время ведения боя вы можете найти в 4-ой главе Книги.

ТВЕРДОСТЬ В БОЮ (WIND)

Твердость в бою численно выражает, сколь сильный шок, ужас или травма должна быть причинена вашему персонажу для того, чтобы он вышел из боя. Численно Твердость в бою равна сумме характеристик Энергичность + Дух. К примеру, если ваш парень имеет Энергичность d8, а Дух d10, его Твердость будет равна 18.

Деморализованный персонаж: После того, как Твердость в бою понизится до 0-ой отметки, персонаж должен будет выйти из боя. Маршал, должен будет красочно описать сложившуюся ситуацию, которая, большей части, сводится к паническому бегству.

3. ВЫБОР УМЕНИЙ

Умения – это знания в области практической деятельности, которые персонажи приобрели во время своей жизни. Ранг умений находится в пределах от 1 до 5. Впрочем, легендарные личности могут выходить за рамки максимального предела.

РАНГ УМЕНИЯ

РАНГ УМЕНИЯ	ОПИСАНИЕ
1	Новичок
2	Опытный
3	Специалист
4	Профессионал
5	Эксперт

ПУНКТЫ УМЕНИЙ

Изначально, вы имеете столько пунктов умений, чему равна сумма ваших характеристик Знание + Мышление + Внимание. К примеру, если ваше Знание равно d8, ваше Мышление равно d6, а ваше Внимание d12, то ваш герой будет обладать $8+6+12=26$ пунктами умений. Во время создания персонажа необходимо помнить, что ранг умения численно равен количеству расходуемых на него пунктов. Таким образом, приобрести умение с рангом 1, можно потратив на него 1 пункт умения. Для того, чтобы приобрести умение с рангом 4,

вам придется потратить 4 пункта умений. Герой не может начать игру с 6 или более высоким рангом умения.

Базовые умения: Каждый персонаж стартует с несколькими базовыми умениями, которые выдаются ему бесплатно. В том случае, если вы хотите их усовершенствовать, то вам придется потратить 1 пункт умений для того, чтобы повысить ранг Умения на 1 значение.

Итак, свободными умениями являются: Лазанье 1, Поиск 1, Передвижение украдкой 1, Область Знания: Родной округ 1.

ОПИСАНИЕ УМЕНИЙ

Следующие несколько страниц будут посвящены описаниям тех умений, что существуют в Мертвых Землях. Описание умений содержит в себе следующие опциональные свойства.

Фокусировка: Некоторые умения требуют фокусировки на определенном объекте. К примеру умение Стрельба должно быть сфокусировано на конкретном типе оружия. Дополнительная концентрация может быть приобретена за 3 пункта умений. Фокусировку можно брать в момент создания персонажа.

Новые умения: Не бойтесь выдумывать и создавать новые концентрации и умения. Для этого дела мы отвели несколько лишних столбцов на листе создания персонажей.

АКАДЕМИЧЕСКОЕ ЗНАНИЕ (ACADEMIA)

Философия, История, Оккультизм и т.д.

Соответствующая характеристика: Знание

Книжные черви редкие гости на Таинственном Западе. Дело обстоит именно так, поскольку пока эти ребята копаются в своих книгах, ужасные монстры успеют съесть половину отряда.

Умение Академическое знание, дает персонажу моментальный доступ к важной информации. Стоит отметить, что персонаж должен обязательно сфокусировать описанное умение, к примеру, на Военной Истории. Маршал должен принимать данное умение во внимание и в случае соответствующих знанию вопросов, модифицировать величину сложности.

ПРИРУЧЕНИЕ ЖИВОТНЫХ (ANIMAL WRANGLING)

Укрощение буйволов, Дрессировка Собак

Соответствующая характеристика: Авторитет

Иногда, выживание на Таинственном западе зависит от того, насколько хорошо вы обращаетесь с лошадью. В северных частях страны часты встречи с ужасными монстрами и только дрессированная свора собак может спасти вас от гнева злобного Вендиго. Описываемое умение показывает, как быстро ваш герой может приручить животное.

Во время проверки, бросок на умение совершается против Авторитета животного. Приручение пса или лошади занятие не менее 4-5 дней.

ОБЛАСТЬ ЗНАНИЯ (AREA KNOWLEDGE)

Город, Округ, Штат, Регион

Соответствующая характеристика: Знание

Область знания показывает, как детально герой знает некоторую географическую локацию. Все персонажи мертвых земель знают свой родной город, но некоторые герои имеют сведения более глобального масштаба и в деталях могут рассказать про родной округ или штат. Мы можете сконцентрироваться на изучении любого региона, но чем больше будут его размеры, тем менее детальная информация попадет в ваше распоряжение.

АРТИЛЛЕРИЙСКОЕ ДЕЛО (ARTILLERY)

Пушки, Гатлинги, Ракеты

Соответствующая характеристика: Внимание

Если вы хотите наделать больших дыр в большом монстре, то без пушки вам не обойтись. Артиллерия и ракеты помогут вам в битве с большой тварью, тогда как гатлинг поможет избавиться от кучи маленьких паразитов. Размещение подобных орудий в тактически важных локациях, а также уход за ними требуют повышенного Внимания. Более того, стрельба из пушки Гатлинга, требует от героя практического применения умения Стрельба: Автоматическое оружие.

ИСКУССТВО (ARTS)

Живопись, Лепка, Рисование

Соответствующая характеристика: Внимание

Рисовальщики работающие в армии или в газетах, обладают уважением на всей территории Таинственного Запада. Впрочем, «истинные художники», занимающиеся искусством ради искусства, особых аплодисментов на западе не получают. Люди в этих местах практичны и подобные изыски воспринимают с трудом. Для завершения своего шедевра, адепты искусства должны совершить бросок на сопутствующую умению характеристику. В случае успеха, маршал назначает цену для получившегося шедевра (в нее входит качественный уровень работы и стоимость используемых материалов).

Эпитафия Тумбстоуна платит 10\$ всякому, кто додумался нарисовать набросок удивительного события. Фотографии стоят еще дороже, но для их получения, герою необходимо обладать умением Профессия: Фотограф.

БЛЕФ (BLUFF)

Соответствующая характеристика: Мышление

Умелый игрок в покер, применив блеф, может выиграть 1000\$. Если вы хотите сказать ложь, или мечтаете обвести кого-нибудь вокруг пальца, и глазом не моргнув, то без блефа вам обойтись не получится. Проверка умения Блеф совершается против проверки враждебного умения Тщательность исследования. Чем больше подъемом вы сделаете во время этого броска, тем более удачным окажется ваш обман, и тем большее количество оппонентов поверят в него.

СТРЕЛЬБА ИЗ ЛУКА (BOW)

Соответствующая характеристика: Координация

Пускать стрелы из лука значительно сложнее, чем отправлять пули из пистолета. По этой причине, Храбрецы должны с особым вниманием относиться к данному умению.

ЛАЗАНЬЕ (CLIMBING)

Соответствующая характеристика: Подвижность

Прыгать словно козлик по скалам занятие неприятное и опасное. Лучше научиться лазать и войти в когарту людей, которые не боятся ползти вверх по вертикальным поверхностям. Скорость подъема по стене за одно действие равна 2 + ранг умения Лазанье в ядрах.

ВЗРЫВНОЕ ДЕЛО (DEMOLITION)

Соответствующая характеристика: Знание

Подорвать гигантского монстра значительно проще, чем убить его из пистолета. Однако, взрывные вещества требуют от своих владельцев определенных знаний, вследствие чего без подготовки ими пользоваться себе дороже. Взрывное дело позволяет вашему герою определить, как именно следует резать бикфордов шнур и как далеко от места взрыва надо находится в момент активной химической реакции. Провал броска на описываемое умение, как правило, приводит к катастрофическим последствиям.

МАСКИРОВКА (DISGUISE)

Соответствующая характеристика: Знание

Мастерами данного умения являются актеры и тайные агенты. Некоторые отморозки также любят изменять свою внешность и приклеивать к подбородку фальшивые бороды, для того, чтобы ускользнуть из цепких лап закона. В том случае, если кто-либо желает увидеть истинную личность замаскировавшегося человека, ему придется совершить противоположный бросок умения Тщательность Исследования, против вражеского умения Маскировка. Успешная проверка, приводит проверяющего к мысли, что его собеседник подозрителен. Если проверка сопровождается хотя бы одним подъемом, маскировка оказывается бессмысленной.

УКЛОНЕНИЕ (DODGE)

Соответствующая характеристика: Подвижность

Dodge – переводится с английского, как уклонение. Город, расположенный в Канзасе тут совершенно не при чем. Уклонение, в свою очередь, связано со способностью человека, прятаться за препятствиями, и уклоняться от вражеского оружия. Описываемое умение применяется во время «активной защиты», которая, в свою очередь, подробно расписана в четвертой главе книги.

УПРАВЛЕНИЕ ТРАНСПОРТНЫМ СРЕДСТВОМ (DRIVING)

Пароходы, Орнитоптеры, Паровые повозки, Другие транспортные средства

Соответствующая характеристика: Подвижность

Таинственный запад – место изобретения новых, чудесных машин. Для управления подобными транспортными средствами нужны соответствующие умения, связанные с вождением. Управление транспортным средством применяется только в том случае, если вы управляете машиной. Если аппарат движется на конской тяге, то вам надо взять умения Извозчик.

ВЕРА (FAITH)

Соответствующая характеристика: Дух

Вера – странное умение, активно влияющее на чудовищ и монстров. Впрочем, большая часть народу вспоминает о вере только тогда, когда приходит время уносить ноги от тварей. Детальная информация по использованию данного умения приведена в Восьмой главе книги.

БЛИЖНИЙ БОЙ (FIGHTING)

Рукопашный, Нож, Лассо, Меч, Хлыст, Боло

Соответствующая характеристика: Подвижность

Ближний бой становится необходимостью, когда в вашем револьвере закончились пули. В подобной ситуации следует браться за нож и нападать на противника прежде, чем он успеет наделать в вас дыры. Детальное описание данного умения содержится на страницах 4-ой главы.

УМЕНИЯ КАРМАННИКА (FILCHING)

Соответствующая характеристика: Координация

Обычно считается, что все грабители Таинственного Запада совершают дерзкие налеты на банки. В действительности же большая часть злодеев тащит разную мелочевку из чужих карманов. Для того, чтобы похитить безделушку из сюртука персонажа, грабитель должен совершить бросок на Умение карманника против Внимательности своей жертвы. На проверку умения, естественно, накладываются модификаторы, зависящие от размера предмета, сложившейся ситуации и настороженности героя.

АЗАРТНАЯ ИГРА (GAMBLING)

Соответствующая характеристика: Мышление

Азартные игры получили широкое распространение на Таинственном Западе. В маленьких городах южных штатов появились первые профессиональные игроки, которые живут на деньги карточных игроков дилетантов. В мире Мертвых Земель существует два варианта азартной игры: правильный и быстрый.

Если игрок выбирает правильный вариант, ему предстоит взять карту и сделать ставку. После этого, каждый участвующий в игре персонаж совершает проверку умения Азартная Игра против сложности 5. Каждый успех, как и подъем, дает игроку еще одну карту. После того, как броски сделаны, персонажи предъявляют свои карты. Выигрывает игрок, в распоряжении которого попала карта самого большого достоинства. Проигравшие отдают свои ставки победителю. При этом, стоит помнить, что Красный Джокер является картой с самым высоким достоинством, тогда как Черный джокер – картой с самым низким достоинством.

В том случае, если игра затягивается надолго, игрок может применить Быстрый вариант правил. Для начала игроки определяются со ставками на час. После этого, все персонажи совершают проверку умения Азартная Игра. Выигравшим считается персонаж, бросок которого получил самое высокое значение. Каждый из проигравших отдает победителю сумму, равную Разнице бросков между выигравшим и проигравшим, умноженную на величину часовой ставки.

*К примеру Велвет Ван Хельтер, известная картежница-шуллер из Нового Орлеана, Хэнк «Одноглазый» Кетчум и Ронан Линч решили переброситься в картишки, поставив на кон 5\$ за час игры. В результате проверки умения Азартная игра, персонажи выбросили числа 15, 12, 2 соответственно. Больше всех проиграл Ронан. Ему придется отдать победительнице $15-2=13 * 5 = 65\$$!*

СИЛА ВОЛИ (GUTS)

Соответствующая характеристика: Дух

Таинственный запад – опасное место, полное жути и приключений. Если ваш персонаж столкнулся с чудовищным монстром или увидел картину кровавой резни, ему придется совершить бросок на Силу Воли. Провал описываемого броска может привести к самым серьезным последствиям. Если вы игрок, то пока не беспокойтесь ни о чем. Дальнейшие волнения являются обязанностью маршала.

КАРТОМЕТАНИЕ (HEXSLINGING)

Соответствующая характеристика: Специальная

Если вы решили стать Картежником, то данное умение имеет для вас первостепенную важность. Пока мы не можем сказать вам больше, но дальнейшие страницы книги прольют свет на данную тайну. Обещаем!

ВЕРХОВАЯ ЕЗДА (HORSE RIDING)

Соответствующая характеристика: Подвижность

Ковбой не умеющий ездить на лошади, по меньшей мере странен. Данное умение широко распространено по всему Таинственному западу и любой человек, решивший жить в данной местности, как правило, обладает им в совершенстве. Кроме того, успешный бросок на Верховую Езду способен определить качество приобретаемой лошади.

ЯЗЫК (LANGUAGE)

Апачей, Французский, Ирландский, Немецкий, Латинский, Язык индейских знаков, Сиу, Испанский, другой.

Соответствующая характеристика: Знание

Знание иностранных языков, иногда очерчивает границу между жизнью и смертью. Если к примеру, ты решил посетить древнюю испанскую шахту, известную под именем Casa Del

Diablo, то тебе наверное все же стоит предварительно перевести название и понять, что это место зовется не иначе, как «Рудник Дьявола»!

Естественно, в начале игры все персонажи умеют говорить и писать на своем родном языке. Персонаж, обладающий 1 рангом в чужом языке, может произносить базовые лингвистические конструкции и знает самые простые слова. Ранг 2 позволяет персонажу говорить об обыденных вещах, а также читать и писать. Что касается индейского языка символов, то он считается универсальным средством общения между индейскими племенами. Армейские разведчики и пионеры должны знать его, чтобы не попасть в неприятную ситуацию с местными обитателями.

ЛИДЕРСТВО (LEADERSHIP)

Соответствующая характеристика: Авторитет

Лидерство – незаменимое умение для военных и законников. Первые, с его помощью командуют отрядами вооруженных людей, тогда как вторые принуждают злодеев к сдаче и управляют своими помощниками на потенциально враждебной территории. В принципе, Лидерство имеет две хитрые особенности, о существовании которых должен знать каждый персонаж.

Во-первых, бросок на лидерство, позволяет вашим друзьям избежать шока во время внезапной атаки. Если один из участников отряда проваливает внезапное нападение, вы можете проверить собственное умение лидерства для того, чтобы вернуть контроль над ситуацией. Каждый подъем, полученный во время проверки, позволяет персонажу воодушевить еще одного человека. Выведенные из ступора герои, при этом, получают возможность тянуть карты действий также, как и обычные персонажи, не испытывавшие шок.

Во-вторых, успешная проверка умения Лидерства позволяет вам организовать обмен картами между дружественными персонажами. Когда наступает ваше действие, персонаж должен будет совершить проверку на умение Лидерства против сложности 5. За каждый полученный успех (или подъем) вы можете передать карту действия от одного персонажа, другому. Естественно, оба игрока должны сначала договориться о возможности подобного обмена.

К примеру Хэнк «Одноглазый» Кетчум и Ронан Линч решили выследить банду отморожков. Медленно двигаясь по следам, приятели проморгали тот момент, когда сами попали в ловушку. Воспользовавшись умением Лидерство, Хэнк решил осуществить обмен картами действия, для того, чтобы Ронан смог быстрее метнуть динамит. Бросок на проверку умения был успешен (13>5, успех, один подъем), вследствие чего Хэнк передал другу две карты действия и полюбовался грандиозным взрывом, который навсегда смел отморожков с лица пустыни.

ВЗЛОМ (LOCKPICKING)

Соответствующая характеристика: Координация

Хорошие замки редко встречаются на Таинственном Западе. Практически всегда поблизости найдется человек, решивший взломать подобную вещь и присвоить себе чужую собственность.

Персонаж, обладающий умением Взлом, может (потенциально) открыть любой закрытый замок, дверь, сундук, будар и даже запертый пояс верности. Умение можно применять несколько раз подряд, но при этом, на каждую следующую попытку будет накладываться штраф -2. Сложность проверки зависит от типа, взламываемого замка.

ТИП ЗАМКА	СЛОЖНОСТЬ
Простой дверной замок	3
Замок в тумбочке	5
Замок на передней двери	7

Кодовый замок	9
Сейф	11
Нестандартный замок	-2

БЕЗУМНАЯ НАУКА (MAD SCIENCE)

Соответствующая характеристика: Знание

Данное умение понадобится вам в том случае, если вы решили создать летающую машину или смертоносный луч разрушения. Естественно, Безумная Наука поддается лишь ученым новой волны, которые появились вскоре после открытия Призрачной Скалы. Детальное описание данного умения может быть найдено в Седьмой главе книги.

МЕДИЦИНА (MEDICINE)

Общая, Хирургия, Ветеринарное дело

Соответствующая характеристика: Знание

Хороший костоправ всегда знает, когда стоит отрезать конечность, а когда ее лучше оставить на месте. Фокусировка на общей медицине подскажет вашему персонажу, как найти лечебные травы, каким образом следует остановить кровь и что необходимо сделать для того, чтобы извлечь из товарища пулю. Кроме того, персонаж с данной фокусировкой может лечить тяжелые раны, но ничего не может сделать с изувеченными и оторванными конечностями.

Персонаж, имеющий хирургические навыки, может справляться с наиболее серьезными ранениями. Как правило, это доктор, знающий толк в стандартном медицинском ремесле. Таким образом фокусировка Хирургия всегда должна сопровождаться Общим знанием медицинского дела. Хирург может остановить сложное кровотечение, отрезать изувеченную конечность и вытащить пулю из глубокой раны. Конечно же, это кровавая работа, но кто-то ведь должен заниматься ею, не так ли?

Ветеринарное дело помогает врачу залечивать раны у животных. Впрочем, если совсем припрет, ветеринар может излечить и человека (на Общем уровне). Естественно в данном случае, на броски лечение будет наложен штраф -4. Простой доктор также может вылечить животное, но при этом броски на лечение будут сопровождаться штрафом -6. Разнообразие домашних существ слишком велико, чтобы грести их всех под одну гребенку.

Эффекты, сопровождающие лечение ранений описаны в 4-ой главе данной книги.

БЛАГОГОВЕЙНЫЙ СТРАХ (OVERAWE)

Соответствующая характеристика: Авторитет

Самые крутые стрелки, укладывают своих противников не пулями, а взглядом. Подобное умение позволяет нагнать на противника страху и кардинальным образом изменить сложившийся расклад сил. Проверка умения Благоговейных страх требует от противника противоположного броска на умение Сила Воли.

Детальное описание рассматриваемой способности приведено в 4-ой главе книги.

ВЫСТУПЛЕНИЕ (PERFORMING)

Театральное искусство, Пение

Соответствующая характеристика: Авторитет

Таинственный запад – грубое место. Развлечений здесь мало, так что обитатели этих мест увлеченно внимают хорошим актерам и сексуально привлекательным певичкам. Таким образом, хороший актер ценится к западу от Миссисипи на вес золота.

Успешная проверка умение Выступление против сложности 5, позволит вашему герою заработать \$2d6 + \$1d6 за каждый подъем. Хорошая подготовка к выступлению может повысить величину заработка, но публика на Западе настолько непривередлива, что ей хватит самых простых песенок и стишков.

УБЕЖДЕНИЕ (PERSUASION)

Соответствующая характеристика: Авторитет

Продавцы, салонные обольстительницы и прочие специалисты по использованию быстрого языка, должны обладать этим умением, дабы заработать себе на жизнь. Забалтывать также полезно потенциальных врагов, ибо пространные разговоры помогут выгадать время, необходимое для прибытия подкрепления.

Проверка убеждения всегда сопровождается противоположным броском противника на умение Тщательность исследования.

ПРОФЕССИЯ (PROFESSIONAL)

Журналист, Законник, Военный, Фотограф, Политик, Теолог, Другое

Соответствующая характеристика: Знание

Стрелок, конечно, может укокошить всех других профессионалов, это факт. Однако, не стоит забывать о том, что Законники защитят его от тюрьмы, Журналисты расскажут о его подвигах, а Политики возьмут его на службу и даже заплатят денег.

Умения профессия, позволит персонажу заниматься социально полезной деятельностью. Конечно, всякая профессия требует предварительного получения образования, а также применения других, связанных с профессией умений. К примеру, министр, решивший продвинуть закон теологического толка, должен будет совершить успешный бросок на умения Профессия (Политик) / Авторитет. Обратите внимание, что получение новой профессии требует приобретения нового умения.

ВЫХВАТЫВАНИЕ ОРУЖИЯ (QUICK DRAW)

Нож, Пистолет, Ружье, Дробовик, Меч, Другое

Соответствующая характеристика: Скорость

Когда один «Миротворец» не успел сделать свою работу хорошо, вы должны иметь в своем распоряжении другой, способный завершить дело за первого. И лучше бы вам поспешить с его предъявлением.

Быстрое выхватывание оружия позволяет вам пустить ствол в ход в то же действие, когда вы извлекли его на свет. Успешное выхватывание ствола требует от героя броска на описываемое умение против сложности 5. В том случае, если проверка окажется провалена, вы извлекаете оружие, но можете эффективно использовать его только на следующее действие. Если во время рывка выпадает критический промах, оружие падает на землю. Если же вы еще имеете и Недостаток Неудачливый, то оружие может спонтанно выстрелить в ближайшего товарища или отстрелить вам наиболее выступающую часть тела...

НАСМЕШКА (RIDICULE)

Соответствующая характеристика: Мышление

Веселее всего смеяться над тем, у кого в руках оружие. Как известно, разгоряченный злодей имеет меньше шансов всадить пулю в голову дразнилки. Впрочем, к насмешкам стоит подходить ответственно. Всегда необходимо знать меру, за которую не стоит переходить, дабы не отправиться на Бут Хилл.

Проверка умения Насмешка требует противоположного броска противника на собственную Насмешку. Если подобного умения у героя нет, проверка производится на чистую характеристику Мышление. Результаты Насмешки иногда влияют на последующий ход боя. См. главу 4, для детальных инструкций.

РИТУАЛ (RITUAL)

Соответствующая характеристика: Специальная

Данное умение могут использовать лишь Индейские Шаманы, способные общаться с духами. Дополнительная информация о Ритулах, может быть найдена в 9-ой главе книги.

НАУКА (SCIENCE)

Биология, Химия, Инженерное дело, Физика, Другое

Соответствующая характеристика: Знание

Открытие прозрачной скалы навсегда изменило лицо мира. Ученые получили способность создавать такие технические конструкции из стали и пара, которые раньше виделись им лишь в самых бредовых снах. Даже те исследователи, что не приняли использование нового минерала в научных целях, не смогли не поддаться тем изменениям, которые потрясли Американский континент.

Данное умение, демонстрирует способности персонажа к научному знанию, извлеченному из книг и университетских лекций. Наука не имеет ни малейшего отношения к Безумной науке и этот факт надо твердо запомнить. С другой стороны, если ваше герой Сумасшедший ученый, то он должен иметь хотя бы 1 ранг в любой классической науке.

Большинство научных фокусировок не связано друг с другом, так что лучше заранее спросить маршала, имеет ли определенная область научного знания связь с другой областью научного знания.

ТЩАТЕЛЬНОСТЬ ИССЛЕДОВАНИЯ (SCRUTINIZE)

Соответствующая характеристика: Внимание

Тщательность исследования очень важна для игроков в азартные игры, поскольку она позволяет персонажу углядеть шулера. Впрочем, любой герой, обладающий данным умением, имеет шанс заранее вычислить обманщика или предателя. Кроме того, тщательность исследования позволяет выявить Блеф и попытку навязчивого Убеждения.

ПОИСК (SEARCH)

Соответствующая характеристика: Внимание

Любой дурак может найти стрелу, попавшую ему в спину. Однако, далеко не каждый человек, способен отыскать иголку в стоге сена. Поиск позволяет персонажу быстро найти необходимую вещь даже в том случае, если герой оказался в нестандартной ситуации. Кроме того, Поиск важен, если вы пытаетесь отыскать тайную дверь или обнаружить невидимого оппонента. В некоторых ситуациях описываемое умение можно применять для поиска следов, и для последующего применения совместно с Выслеживанием.

ПОДБОР КОМПОНЕНТОВ (SCROUNGING)

Соответствующая характеристика: Мышление

Быстрый подбор компонентов может понадобиться вам в том случае, если устройство должно работать, а замены для испорченных деталей нет. В некоторых случаях, замена, конечно же, окажется ненадежной, но истинные специалисты Подборки, как правило, заменяют оригинальную деталь надежным аналогом.

Сложность проверки зависит, от трудности поиска замены, а также от комплексности заменяемой детали.

СТРЕЛЬБА (SHOOTING)

Автоматическое оружие, Огнемет, Пистолет, Ружье, Дробовик

Соответствующая характеристика: Координация

На Таинственном западе живут два вида стрелков – быстрее и мертвые. Стрельба позволяет вашему персонажу быстро и метко отправлять свинец в направлении потенциального противника.

Фокусировка на автоматическом оружии необходима для героя в том случае, если он применяет машинки, использующие гатлинг-технологии. Порождения безумной науки (к примеру Огнеметы), требуют приобретения уникальной фокусировки.

ЛОВКОСТЬ РУК (SLEIGHT OF HAND)

Соответствующая характеристика: Координация

Подтасовка карт эффективна только тогда, когда вы умеете ее делать. В противном случае, вам настучат по голове по первое число. Короче говоря, Ловкость рук позволяет вашему персонажу проделывать ловкие, практически неразличимые действия с маленькими предметами. Используя данное умение, персонаж может незримо для противника извлечь из кармана Дирринджер или метательный нож.

ПЕРЕДВИЖЕНИЕ УКРАДКОЙ (SNEAK)

Соответствующая характеристика: Подвижность

Иногда, взгляд, брошенный в лицо смерти, является синонимом глупости и не имеет никакого отношения к героизму. В некоторых случаях полезной оказывается более трусливая тактика.

Если ваш герой хочет незаметно прокрасться мимо врага, ему придется совершить бросок на Передвижение Украдкой, против вражеского броска на Поиск. В зависимости от ситуации, маршал может наложить на данную проверку модификаторы. Как вы понимаете, гораздо проще пробраться мимо врага по кустам темной ночью, нежели обмануть злодея, ищущего вас посреди пустынной площади в жаркий полдень.

СКОРОСТНАЯ ПЕРЕЗАРЯДКА (SPEED LOAD)

Пистолет, Ружье, Дробовик

Соответствующая характеристика: Координация

Скоростная перезарядка позволяет быстрому стрелку перезарядить барабаны своего револьвера быстрее, чем стволы оружия успеют остыть. В обычном состоянии, персонаж способен за одно полное действие зарядить оружие одним патроном. Успешная проверка умения Скоростная перезарядка позволяет стрелку зарядить сразу 3 патрона!

Если ваш револьвер заряжается цилиндрами, то для полной смены цилиндра вам требуется совершить проверку описываемого умения против сложности 5. В противном случае, смена цилиндра займет два полных действия.

В том случае, если бросок на перезарядку будет провален, персонаж сможет зарядить только один патрон (если использовали барабаны, то перезарядка оружия вообще не будет завершена).

КОЛИЧЕСТВО ПАТРОНОВ	СЛОЖНОСТЬ
2	9
3	11

ВЫЖИВАНИЕ В ГОРОДЕ (STREETWISE)

Соответствующая характеристика: Мышление

Выживание в городе позволяет вашему персонажу ориентироваться в уличной обстановке больших поселений, а также получать информацию от деклассированных элементов и низов общества. Данное умение частенько используется для получения информации по нелегальным кланам. Сложность проверки умения зависит от трудности получения информации и ряда ранее предпринятых шагов.

ВЫЖИВАНИЕ НА ПРИРОДЕ (SURVIVAL)

Пустыня, Горы, Другое

Соответствующая характеристика: Мышление

Пионеры и исследователи способны выжить в дикой местности с минимумом имеющихся инструментов и припасов. Весьма вероятно, что для выживания нашим героям придется есть диких собак, но подобная еда, временами, спасает от голодной смерти!

Успешная проверка умения Выживание на природе, позволяет персонажу добыть пищу на один день пути. Каждый подъем позволяет добыть порцию дневной пищи на еще одного человека. Сложность проверки зависит от местности, окружающей героя. Области, богатые зеленью и водой, имеют показатель TN = 3. С другой стороны, поиски пищи в Мохаве, как правило, сопровождаются сумасшедшей сложностью = 11.

Обратите внимание, что персонаж способен совершить одну проверку описываемого умения в день.

ПЛАВАНИЕ (SWIMMING)

Соответствующая характеристика: Подвижность

Некоторые обитатели границы умеют плавать. Те, что не умеют, обычно тонут во время попыток спонтанного бегства. Четвертая глава данной книги содержит детальное описание утопленничков.

Обратите внимание, что скорость перемещения в воде зависит от ранга умения Плавание.

ПОВЕСТВОВАНИЕ ИСТОРИЙ (TALE-TELLING)

Соответствующая характеристика: Авторитет

Повествование историй, это особый талант, связанный с устными умениями рассказчика и его способность держать аудиторию в напряжении. Этим редким, но чрезвычайно полезным умением пользуются священники, стремящиеся привлечь внимание своей паствы, а также политики, стремящиеся набрать в свои ряды новых сторонников. Использование описываемого умения особенно важно для того, чтобы жители Таинственного Запада услышали о легендарных деяниях ваших героев, а также смогли превозмочь темное зло Рекконеров, пустившее корни в нашей жестокой земле.

Только маршал знает, каким образом Повествование Истории влияет на уровень страха, сложившийся в регионе.

ИЗВОЗЧИК (TEAMSTER)

Соответствующая характеристика: Подвижность

Описываемое умение требуется вашему персонажу для успешного управления каретой, экипажем или другим транспортным средством, передвигающимся благодаря физической силе животного. Скорость передвижения повозки равна качеству лошади минус уровень ее загрузки. Детальная информация по данному вопросу приведена в четвертой главе книги.

МЕТАНИЕ (THROWING)

Сбалансированные предметы, Несбалансированные предметы

Соответствующая характеристика: Координация

Иногда метание является актом, успешно завершающим бой. Иногда предметы метаются просто для смеха. Сбалансированными предметами считаются метательные ножи и дротики. Несбалансированными – камни, динамитные шашки и магические заклинания.

ФУНДАМЕНТАЛЬНОЕ МЫШЛЕНИЕ (THINKERING)

Соответствующая характеристика: Мышление

Паровые экипажи превосходно перевозят людей через пустыню Мохаве. Однако, что вы будете делать в том случае, если подобный аппарат сломается прямо посреди дороги? Умение Фундаментальное мышление позволяет своему обладателю быстро чинить технику, гаджеты и устройства, без серьезных затрат времени на изучение конструкции. Заметьте, что в мире Мертвых Земель фундаментальным мышлением могут обладать и

простые парни, не обладающие способностями сумасшедших ученых. Вот так-то, приятель!

ВЫСЛЕЖИВАНИЕ (TRACKING)

Соответствующая характеристика: Внимание

Хороший следопыт может проследить за передвижением противника или, наоборот, узнать, кто идет по следам партии, и какова численность преследователей (в Мертвых Землях это не всегда хорошая идея). Сложность проверки зависит от множества факторов и определяется по нижеприведенным таблицам.

ЧИСЛЕННОСТЬ ГРУППЫ	TN
1.2	11
3.4	9
5.8	7
9.15	5
16+	3

СОСТОЯНИЕ ПУТИ	TN
Снег	+4
Ночь	-4
Дождь, После прохода отряда	-4
Дождь, До прохода отряда	+4
Активно используемая дорога	-4

РЕМЕСЛО (TRADING)

Кузнец, Плотник, Моряк, Горняк, Телеграфист, Гробовщик

Соответствующая характеристика: Знание

Как правило, это тяжелая работа, требующая использования профессиональных навыков. При этом, ремесло кормит людей и позволяет им добыть денег. Ремесло подобно профессии, но связано в большинстве случаев с физическим трудом. Описываемое умение зависит от характеристики знание, так как практический опыт позволяет более качественно выполнить требуемую работу.

4. ВЫБОР НЕДОСТАТКОВ

Недостатки бывают двух видов — физические и ментальные. Во время создания персонажа, вы можете набрать недостаток не более, чем на 10 пунктов (эти пункты, впоследствии, могут быть потрачены на приобретение Граней и Умений).

Описание стоимости недостатка приведено рядом с его названием. Увеличивающая стоимость связана с более выраженным проявлением физической или ментальной проблемы.

Недостатки и Метки Судьбы: Умелый отыгрыш недостатков позволит вам приобретать новые Пункты Награды. Детальное описание данного процесса вы можете найти в пятой главе книги.

БОЛЕЗНЕННОСТЬ (AILING) 1/3/5

Хроническая болезнь, неизлечимая средствами современной медицины. Если у вас будет Лихорадка, то, скорее всего, вам придется регулярно навещать врача. Если же у вас туберкулез, то прожить ваш герой сможет не так уж и долго. Легкие болезни обыкновенно сводятся к дрожи в руках и мигрени, тогда как тяжелая, может быть запросто связана в раком или какой-нибудь отвратительной магической дрянью, не имеющей рационального объяснения. Помните, что на Таинственном Западе есть много разных и опасных вещей.

УРОВЕНЬ НЕДОСТАТКА	ОПИСАНИЕ НЕДОСТАТКА
1	Легкая болезнь. Когда вашему персонажу становится плохо, он испытывает боль и на время выпадает из социальной жизни. Как правило, данная стадия сопровождается плохим настроением и дрожью в конечностях. На броски умений Убеждение и Передвижение украдкой накладывается штраф -2.
3	Хроническая болезнь. В этом случае ваш персонаж испытывает постоянную боль. Более того, он может внезапно умереть. Во время игры персонаж страдает от недостатков легкой болезни и в начале каждой сессии должен совершать проверку умения Энергичность против сложности 5. В случае провала броска все действия персонажа во время приключения сопровождаются штрафом -4.
5	Смертоносная болезнь. Персонаж страдает от всех недостатков Хронических и легких болезней. В начале каждой сессии игрок должен совершать бросок на Энергичность против сложности 7. В случае провала броска, в двери героя постучится сама смерть.

БРАГ МАШИН (ALL THUMBS) 2

Вы ненавидите машины лютой ненавистью. Все технические и научные умения стоят в два раза дороже своего базового значения. Броски на использование машин и их починку сопровождаются штрафом -2.

ПЛОХОЙ СЛУХ (BAD EARS) 3/5

Ваш герой тугой на ухо парень. Слышит, говорю, отвратительно...

УРОВЕНЬ НЕДОСТАТКА	ОПИСАНИЕ НЕДОСТАТКА
3	Глуховат. Все броски на Внимание сопровождаются штрафом -2.
5	Тотальная глухня. Ваш персонаж вообще ничего не слышит.

ПЛОХОЕ ЗРЕНИЕ (BAD EYES) 3/5

Иногда, действительно лучше не смотреть на того, кто идет по вашим следам. Плохое зрение оказывает отрицательное влияние на проверку умений, связанных с окружением, находящимся на расстоянии 20 ярдов от персонажа. Впрочем, у данной медали есть вторая сторона. Персонаж с плохим зрением может не разглядеть чудовище и получить бонус к собственной проверке Силы Воли.

Герой с плохим зрением приобретает все недостатки на 1 пункт дешевле базовой стоимости.

УРОВЕНЬ НЕДОСТАТКА	ОПИСАНИЕ НЕДОСТАТКА
3	Плохое зрение. Все броски на характеристики и умения, приложенные к объектам, находящимся на расстоянии 20 футов от героя, сопровождаются штрафом -2.
5	Практически слепой. То же самое, что и выше, только штраф поднимается до -4.

НЕУДАЧЛИВЫЙ (BAD LUCK) 5

Да уж, везение твоему герою вряд ли будет сопутствовать. В случае критического промаха персонаж выбирает самый ужасный результат из возможных.

АМБИЦИОЗНОСТЬ (BIG BRITCHES) 3

Один самоуверенный идиот, вломился 600 кавалеристами, в стоянку индейцев, где было 5,000 человек. Большая часть индейцев была вооружена. Если твой парень подобен Кастеру, то не удивляйся, что его упрямство мало сочетается с картиной окружающего мира.

БОЛТУН (BIG MOUTH) 3

Открытый нараспашку рот является источником многочисленных проблем. Твой парень сначала говорит, а потом думает. И так всегда! Хуже того, он может разболтать окружающим планы героев, или сказать плохим парням, что он об них искренне думает. Вообще, персонаж с данным недостатком плодит проблемы быстрее, чем персонажи успевают с ними разбираться!

БОЛЬШОЙ И НЕЛОВКИЙ (BIG UN) 3/5

Твоя лошадь ненавидит, когда ты пытаешься на нее залезть. К счастью для нее, подобный трюк редко оканчивается удачей из-за твоих огромных размеров. Эффекты, связанные с размером персонажа могут быть извлечены из нижеприведенной таблицы.

УРОВЕНЬ НЕДОСТАТКА	ОПИСАНИЕ НЕДОСТАТКА
3	Здоровый парень. Прибавь +1 к размеру персонажа и снизь показатель его передвижения (до 4). Максимальная подвижность героя не может превышать d10.
5	Тучный. Прибавь +2 к размеру персонажа и снизь показатель его передвижения (до 4). Максимальная подвижность героя не может превышать d8.

КРОВОЖАДНЫЙ (BLOODTHIRSTY) 2

Некоторые люди верят в милосердие, другие надолго отказываются от мести своим врагам, чтобы потом вернуться и наказать тех, кто перешел им дорогу. Твой герой никогда не берет пленных, и искренне рад возможности уничтожить антагониста. В том случае, если пленные все же попали в твое распоряжение, жить они будут до тех пор, пока являются полезными для твоего дела.

ОСТОРОЖНЫЙ (CAUTIOUS) 3

Хороший план может превратить отряд искателей приключений в смертоносную боевую единицу. Но даже армия не сможет выиграть битву, если ее генерал постоянно обдумывает плану возможных действий.

Ваш персонаж как раз любит раздумывать над возможными действиями задолго до того, как они произошли. Временами, этот недостаток может спасти персонажам жизнь. Иногда же он становится сущим проклятием для героев.

ЛЮБОПЫТНЫЙ (CURIOUS) 3

Ваш герой может убить кошку только лишь для того, чтобы узнать, как она устроена. Подобному герою интересно все, и до всего есть дело. В том случае, если ваш персонаж сталкивается с какой-либо загадкой, он пытается решить ее любой ценой, не обращая ни малейшего внимания на потенциальный риск для собственной жизни.

БЕСПЕЧНЫЙ (CLUELESS) 3

Отдельные искатели приключений не могут найти иголку в стоге сена, поскольку не понимают, что сами являются ею! На страже твой персонаж также заметен, как маяк, сверкающий во тьме ночи. Кроме того, беспечные люди совершают все броски на характеристику внимание со штрафом -2.

ЖАЖДА СМЕРТИ (DEAD WISH) 5

В некоторых случаях, персонажи не хотят жить. Возможно, их разум потрясен каким-то огромным горем – гибелью семьи, или герой просто хочет встретить смерть в ореоле величия и славы, а может быть искатель приключений стремится стать Проклятым. Кто знает?

В любом случае, герой обладающий описываемым недостатком стремится умереть, в некоторых важных для него обстоятельствах. Ваш искатель приключений не захочет умирать в глупой перестрелке или рукопашной схватке за доллар. Ему нужна правильная смерть в правильных обстоятельствах, что сделать не так уж и просто.

Естественно, маршал должен будет награждать подобного персонажа за правильный отыгрыш навязчивого стремления.

ТОМ СКЕПТИК (DOUBTING THOMAS) 3

Некоторые персонажи упрямо не верят в сверхъестественное, даже после того, как жуткие чудеса предстали прямо перед их глазами. В случае возникновения очередного мистического явления, герой с подобным недостатком будет искать материальные и научные концепции, которые можно применить к данному происшествию.

ВРАГ (ENEMY) 1-5

Временами, прошлое может нанести смертоносный удар в спину беспечного ковбоя. У подстреленных персонажем людей, как правило есть друзья и родственники, которые только и думают об отмщении. Таким образом, враги у героев неизбежны. Это, так сказать, издержки профессии.

Маршал сам должен оценить опасность данного недостатка, отталкиваясь от могущества противников и их личных способностей. К примеру, мстительные, но не очень умелые антагонисты легко могут быть оценены в два пункта. Если же за вашим искателем приключений носится сам Джесси Джеймс, то такого врага можно смело оценивать в пять пунктов.

Беглецы, скрывающиеся от закона, также могут иметь врагов в лице военной полиции КША и США. Подобная структура-антагонист оценивается примерно в 2 пункта.

ЧУЖАК (FERNER) 3

Чужаки – это представители других культур и народностей, которые прибыли на территорию США или КША в поисках удачи, славы или денег. Для американских колонистов чужаками являются китайцы, мексиканцы и индейцы, которым сложно адаптироваться к обычаям и языку белых людей. В некоторых случаях чужаками называют также англичан, презрительно относящихся к простым обычаям «демократической» страны.

Впрочем, если ваш Маршал стартовал кампанию за индейцев Сиу, то в ее реалиях чужаками окажутся белые люди, не знающие практик и обрядовых традиций племени. Персонаж будет считать чужаком до тех пор, пока не сможет более-менее интегрироваться в местную культуру. До тех пор по отношению к нему будет проявляться предвзятость, и даже нетерпимость.

СТАРИК (GEEZER) 3/5

Возможно, вы уже не имеете зубов, но все еще можете кусаться. Новое поколение ковбоев называет вас ветераном, пришедшим из «Старых колониальных времен». Одной ногой вы уже стоите в могиле, тогда как другой – в аду.

Приобретая этот недостаток, помните, что возраст решает далеко не все. Некоторые жители Таинственного Запада являются стариками в 40 лет, тогда как другие остаются молодыми в свои девяносто.

Недостаток, имеющий стоимость 3 пункта, способствует тому, что ваши броски на Энергичность и Передвижение страдают от штрафа -2. Однако в то же самое время, вы можете потратить 5 пунктов опыта для того, чтобы купить умение Знание (по вашему выбору).

Недостаток, имеющий стоимость 5 пункта, способствует тому, что ваши броски на Энергичность и Передвижение страдают от штрафа -4. Однако в то же самое время, вы можете потратить 10 пунктов опыта для того, чтобы купить умение Знание (по вашему выбору).

Обратите внимание, что Энергичность не может становиться меньше d4, а Передвижение не может становиться меньше 2.

ЖАДНОСТЬ (GREEDY) 2

Один из семи смертных грехов. Однако, прежде чем попасть за него в преисподнюю, вы хотите хорошо провести свою земную жизнь, воспользовавшись всеми ее благами. Деньги и власть – вот что хочет ваш персонаж и дабы достичь этих двух вещей он пойдет на любые преступления.

УГРЮМЫЙ СЛУГА СМЕРТИ (GRIM SERVANT O' DEATH) 5

И взглянул я на всадника бледного, и имя ему было Смерть, и ад следовал за ним.

-Откровение 6:8.

Хорошо, возможно мы перегнули палку изображая героя в виде чудовища, но люди вокруг вашего персонажа мрут словно мухи. Возможно, что в глазах других вы выглядите неудачником, но в действительности неудачники те, кто окружает вас. Весьма вероятно, что история вашего парня богата на страшные и трагические события. Скорее всего, вы даже не можете найти того места, где будете воистину счастливы. Бывает и такое. В то же самое время, вы не беспокоитесь о своих проблемах, так как все они, раньше или позже, находят упоение на вершине Бут Хилла. Занятно, что когда ваши товарищи открывают по противнику огонь и промахиваются, пули попадают или в невинных людей или в них самих. Для вас же наибольшей проблемой становится доказательство собственной невинности в условиях тотального отсутствия выживших свидетелей.

Думаю, вы понимаете, что Законники вряд ли будут считать вас героем. При этом, им совершенно не важно, что именно вы сделали. Как правило, узнав ваше имя, служители правопорядка будут стараться вышвырнуть вас за пределы города. От греха подальше. Хуже местных законников будут только локальные судьи. Эти ребята вообще, спят и видят вас с петлей на шее.

ВРЕДНАЯ ПРИВЫЧКА (HABIT) 1-3

Люди на Таинственном западе моются редко. Однако, это не значит, что они будут смотреть на новичка, ковыряющегося в своем носу. Таким образом, приобретая вредную привычку, ваш персонаж начинает делать то, что другим людям кажется отталкивающим или неприятным.

Во время броска на Убеждение, вы должны будете вычитать из получившегося результата величину Недостатка. Чем показатель выше, тем более неприятной является привычка, и тем чаще вы возвращаетесь к ней в своей обычной жизни.

СТРАСТНОЕ ЖЕЛАНИЕ (HANKERING) 1/3

Страстное желание имеет много схожих черт с вредной привычкой, но при этом направлено на обладание каким-либо предметом – бутылкой виски или мерой опиума. Низкий показатель недостатка показывает, что персонажа влечет не очень опасное вещество – к примеру, табак. Высокий ранг недостатка связан с такими веществами как алкоголь, лауданиум, опиум и пейот.

УРОВЕНЬ НЕДОСТАТКА	ОПИСАНИЕ НЕДОСТАТКА
1	Опасные вещества. -2 ко всем броскам на проверку Умственных характеристик (штраф снимается через 24 часа после употребления вещества).
3	Смертельно опасные вещества. -4 ко всем броскам на проверку Умственных и Физических характеристик (штраф снимается через 48 часов после употребления вещества).

КРЕПКИЙ СОН (HEAVY SLEEPER) 1

Даже пень просыпается быстрее, чем вы. Вы имеете привычку подолгу валяться в кровати и страдать от штрафа -2 на Внимание во время внезапного или резкого пробуждения.

ГЕРОИЗМ (HEROIC) 3

Вы не можете пройти мимо оказавшегося в беде человека. Вы не пройдете мимо него даже в том случае, если он ни о чем не будет вас просить! Герои, которые оказываются в стороне от происходящей несправедливости, в вашем представлении героями не являются. При этом, вам совершенно не важно, что именно эти деятели будут гравировать надписи на вашем могильном камне.

Короче говоря, вы будете помогать всегда и везде тем, кто очутился в беде.

СНОБ (HIGH FAULTING) 2

Ваш герой так высоко задирает нос, что может царапнуть им неба. Ваша нетерпимость к людям, стоящим ниже по социальной лестнице, попросту отвратительна. При общении с такими людьми вы всегда страдаете от штрафа -2, накладываемого на убеждение.

НЕУЧ (ILLITERATE) 3

Наверное, это страшно – вернуться из мертвых и не суметь прочитать надпись на своей могиле. Неучи не могут складывать из букв слова, да и вообще не разбираются в печатных знаках.

ИМПУЛЬСИВНОСТЬ (IMPULSIVE) 3

Некоторые ребята не могут удержат в штанах свое оружие (да нет, мы не о том пистолете говорим. Тот связан с недостатком Сладострастие). Ну так вот, импульсивные персонажи сначала делают что-либо и только потом начинают думать. Пока остальные герои придумывают планы действий, импульсивные искатели приключений уже вовсю сражаются с плохими парнями! Конечно, в некоторых случаях подобная активность может помочь героям, но, как правило, излишняя импульсивность приносит персонажам множество проблем.

Обратите внимание, что Импульсивные персонажи терпеть не могут искателей приключений с недостатком Осторожный. Впрочем, последние отвечают первым взаимностью.

НЕТЕРПИМОСТЬ (INTOLERANCE) 1-3

В мире много людей, которые не нравятся твоему герою. Была бы его воля, он бы всех «неправильных» личностей скинул бы с вершины первого попавшегося обрыва.

Нетерпимый герой на дух не переносит какую либо общность людей (белых, черных, мексиканцев, политиков и т.д.) и не желает иметь с ними никаких дел. Он издевается и провоцирует непонравившихся личностей до тех пор, пока все не завершается столкновением.

Величина недостатка, зависит от общей манеры поведения персонажа.

МАЛЫШ (KID) 2/4

Не позволяйте милой мордашке вас одурачить. Недоросток с пушкой запросто может отправить вас на кладбище. Если вашему герою от 8 до 15 лет, люди не воспринимают его всерьез и обзывают «недоростком», «коротышкой» и даже «обрубком недоделанным».

Если ваш недостаток равен 2 пунктам, вам от 11 до 15 лет. Ваша Сила и Знание понижаются на один шаг от базовой величины до минимального значения d4.

Если ваш недостаток равен 4 пунктам, вам от 8 до 10 лет. Ваша Сила и Знание понижаются на два шага от базовой величины до минимального значения d4.

В том случае, если ваш персонаж будет расти, вам придется избавляться от данного недостатка, тратя на него заработанные пункты Награды. Впрочем, особенно об этом вам беспокоиться не придется. Малыши, в силу каких-то мистических обстоятельств, любят умирать молодыми.

ЗАКОН ЗАПАДА (LAW O' THE WEST) 3

Вы слышали фразу «хорошие парни стреляют последними». Для вас это истинная правда, поскольку вы не тянитесь за револьвером до тех пор, пока противник не сделает это первым. Впрочем, поступая как истинный джентльмен, не забывайте, что на Бут Хилле осталось множество могильных камней, несущих на себе имена подобных мечтателей.

Герой, имеющий недостаток Закон Запада обладает особым кодексом чести, который он не в праве переступить. Он уважает всех женщин без исключения. При этом ему не важно, благопристойная перед ним дама или работница крохотного, забытого всеми борделя. Джентльмен никогда не наводит оружие на другого человека и делает это только в том случае, если противник схватился за револьвер первым (от данного правила мечтатели не отступают даже в случае численного превосходства неприятеля). Описываемое правило также распространяется на дуэльные ситуации.

Джентльмен Таинственного запада также не может выстрелить противнику в спину или оборвать жизнь беспомощного злодея!

С другой стороны, подобные персонажи считаются в народе героями и по этой причине получают бонус +2 к броскам на умение Убеждение. Люди слагают о подобных личностях легенды.

ХРОМОТА (LAME) 3/5

Если по вашим следам пойдет погоня, то сбежать вы от нее не сможете. Придется отстреливаться от преследователей. Данный недостаток оказывает влияние на Перемещение персонажа и его способность к Активной защите.

УРОВЕНЬ НЕДОСТАТКА	ОПИСАНИЕ НЕДОСТАТКА
3	Хромой. Характеристика Передвижение понижается на 2 пункта (до минимальной величины 2). Броски на Уклонение и Активную защиту сопровождаются штрафом -2.
5	Безногий. У вас нет ноги или она обездвижена. Характеристика Передвижение вашего героя равна 2 (если нога отстрелена то 1). Броски на Уклонение и Активную защиту сопровождаются штрафом -4.

БЕЗУМИЕ (LOCO) 1-5

Мертвые земли – жуткое и необычное место, полное кошмарных явлений и чудовищ. Не мудрено, что мозги многих ковбоев не выдерживают встречи с необычным и идут вразнос. Недостаток безумия включает в себя все виды ментальных расстройств, к числу которых относятся – фобии, галлюцинации, депрессия и даже шизофрения. Болезнь постоянно оказывает влияние на персонажей и действует в каждый конкретный момент времени. Показатель расстройства зависит от степени болезни персонажа и общей тяжести болезни. Перед тем как взять своему персонажу данный недостаток, вам придется поговорить на его счет с Маршалом и определить все сопутствующие ему трудности и проблемы. Фобии, к примеру, сопровождаются штрафом -2 на все действия, если персонаж оказывается рядом с неприятным предметом или в ситуации, которая вызывает фобию (в большинстве случаев это недостаток 2 уровня). Сильная фобия может являться недостатком 3 уровня и обладать штрафом -4 к проверкам любых умений в стрессовых ситуациях.

ВЕРНОСТЬ (LOYAL) 3

Возможно, вы и не герой, но ваши друзья знают, что вашему слову можно верить. Ваш персонаж, никогда не бросит друзей в беде. Для того, чтобы защитить их он запросто может рискнуть своей жизнью.

ЛЖИВЫЕ ГЛАЗА (LYING EYES) 3

Ваши глаза постоянно бегают и вы ничего не можете с этим поделать. Вы даже не можете толком соврать, чтобы сохранить свою жизнь. По этой причине, вы страдаете от штрафа -4, который накладывается на любую проверку умения Блеф. Впрочем, люди не особо верят вам даже тогда, когда вы говорите правду.

СКРЯГА (MISER) 3

Скряги считают, что знают цену всех предметов, но в действительности, они не знают ничего, кроме своей скупости. Герои – скряги всегда будут покупать самые дешевые вещи из всех возможных.

ОБИЖЕННЫЙ НА МИР (MEAN AS RATTLER) 2

Твой персонаж не то, что не хочет быть героем. Он ненавидит героев, а вместе с ними и весь окружающий мир. По этой причине, все броски на умение Убеждение, которые совершает ваш персонаж, сопровождаются штрафами -2. Впрочем, в некоторых ситуациях, маршал может даровать вашему персонажу бонус +2 на умение Благоговейный страх и то же самое Убеждение.

НОЧНЫЕ КОШМАРЫ (NIGHT TERRORS) 5

Индейцы верят, что ночные кошмары являются порождениями Охотничьей Земли. Точнее сказать той самой ее части, где злые духи пожирают душу свежесмерших. Ваши ночные кошмары столь ужасны, что вы охотно можете поверить в правдивость этого предположения. Естественно, кофе лучших друг вашего героя и вы редко спите ночью больше 3-4 часов.

В начале каждой новой игровой сессии, после получения Меток Судьбы, ваш персонаж должен будет совершить проверку характеристики Дух против сложности 7. Обратите внимание, что метки, полученные во время прошлой сессии, могут быть использованы для улучшения результата описываемого броска.

В том случае, если бросок оказывается провален, ваш герой теряет одну наименее ценную метку, что вызвано постоянным чувством напряжения и усталостью от затянувшейся бессонницы. Если же во время проверки совершается критический провал, то персонаж теряет самую ценную метку судьбы из имеющихся.

Во время игры, вы должны постоянно бояться сна, ибо сон приносит с собой невыносимые ночные кошмары. Маршал должен внимательно следить за подобным игроком и в случае успешного отыгрыша даровать ему новые метки судьбы. Стоит отметить, что персонаж страдающий от кошмаров, регулярно подвергается атакам злых духов, которые терзают его душу в пределах Призрачной земли. Как правило, кошмары каким-то образом связаны с окружающей реальностью и являются искаженными отображениями текущих событий. Когда герой засыпает после проваленного броска, маршал должен поведать игроку события, происходившие во время ужасного сна. Как правила, подобные иллюзорные видения, полны символизма и зашифрованных посланий, связанных с развивающимся приключением. В принципе, искатели приключений имеют шансы разобраться в этих призрачных видениях и разорвать порочный круг ночных ужасов.

КЛЯТВА (OATH) 1-5

Ваше слово – нерушимо. Ваш герой поклялся добиться поставленной цели любой ценой и теперь он будет стремиться выполнить свое обещание. Уровень клятвы зависит от ее ценности для персонажа, а также трудности достижения поставленной цели.

ОБЯЗАННОСТЬ (OBLIGATION) 1-5

Ваш персонаж имеет обязательство насчет своей семьи, работы, военной службы и так далее. Герой должен регулярно следить за целью обязательства и выполнять все связанные с обязательством виды деятельности. Заметьте, что обязанность это не то же самое, что клятва.

ОТМОРОЗОК (OUTLAW) 1-5

Отморозками называют таких людей, которые любят нарушать закон из принципа беззакония. Чем меньше вы уважаете закон, тем более высоким является уровень описываемого недостатка. К примеру, Оторомозок, имеющий уровень недостатка 1, способен швырнуть бутылку в бармена, когда тот на мгновение отвернулся. Тогда как Оторомозок, обладающий недостатком 5-го уровня, хладнокровный убийца и, по мнению большинства людей, настоящая сволочь.

Конечно, подобные типы не могут быть героями классических Мертвых Земель, но временами, судьба делает очень резкие повороты. Бывает и так, что самые отвратительные негодяи, присоединяются к Белым Шляпам. Впрочем, мой друг, будь осторожен. Помни, что злодеи, как правило, плохо завершают свою жизнь.

ОДНОРУКИЙ БАНДИТ (ONE ARMED BANDIT) 3

После Гражданской войны осталось множество инвалидов. К счастью и одной руки достаточно, для того, чтобы нажимать на спусковой крючок. Поскольку твой персонаж потерял одну из своих конечностей, то на все действия, которые обычный человек совершает обеими руками, накладывается штраф -4.

ПАЦИФИСТ (PACIFIST) 3/5

Быть пацифистом, не значит всегда избегать боя. Просто ваш персонаж сначала использует все методы мирного решения проблемы и только потом, в исключительном случае, потянется за револьвером (уровень недостатка 3).

Впрочем, в мире существуют и такие ребята, которые не будут применять оружие при любом возникшем раскладе (уровень недостатка 5).

БЕДНЫЙ (POVERTY) 3

В ваших карманах очень мало наличности. Боле того, ваши карманы вероятно дырявые. Деньги старательно обходят вас стороной. Если обычный персонаж начинает игру с 250\$ в

кармане, то ваш искатель приключений имеет всего лишь 50\$ наличности. Попробуйте решить проблему с экипировкой, покупая дешевые или уже использованные вещи.

СЛАДОСТРАСТНЫЙ (RANDY) 3

Если это движется, то с этим надо... Короче, добродетельные мамочки и невинные девы бегут от вас со скоростью пущенной револьверной пули. Ваш персонаж хочет обладать всеми представителями противоположного пола, и все его мысли вертятся вокруг секса. Все приятно выглядящие люди, кажутся ему объектами потенциальной плотской любви.

Обратите внимание, что данный недостаток могут брать не только мужчины, но и женщины. Если ваш персонаж мужчина, то он, скорее всего, посетил каждый бордель, имеющийся на Таинственном западе. В приличном обществе такого человека считают «грязным» типом, а уважаемые женщины обходят его за милую. Каждая попытка такого персонажа совершить проверку Убеждения, сопровождается штрафом -4 (на девочек из салунов, продающих свою любовь, этот штраф не распространяется). Однако, описываемый персонаж с легкостью сопротивляется их попыткам очарования, накладывая на действие штраф -4.

Если ваш персонаж женщина, то другие дамы с ненавистью относятся к ней и награждают ее самыми нелестными эпитетами. В приличном обществе, подобный персонаж страдает от таких же недостатков, что и похотливый мужчина. Однако, в отношениях с отдельными представителями противоположного пола ситуация складывается совершенно другим образом (иногда даже, горизонтальным). По большому счету, вашей даме плевать на всех ханжей и моралистов. Она просто получает удовольствие от того, что делает.

Заметите, что если такая дамочка попытается соблазнить парня, то на ее проверку умения Убеждение накладывается бонус +4! В некоторых случаях, сладострастие может быть полезным. С его помощью вы можете соблазнить бдительного стражника, или проникнуть в такие социальные круги, о которых раньше даже мечтать не приходилось.

ТОЩИЙ (SCRAWNY) 5

По сравнению с тобой, травинка кажется бревном. Впрочем, твоя лошадь счастлива, когда ты пытаешься на нее взгромоздиться. Твой хрупкий внешний вид и общая слабость, накладывают на твой базовый размер штраф -1, тогда как твоя максимальная сила не может превышать d10. В некоторых случаях быть тощим полезно. К примеру, если героям надо пролезть в окно, то тощий человек справиться с этой задачей проще, чем толстый.

ПУРИЗМ (SELF-RIGHTEOUS) 3

Если все окружающие неправильные, то ты то уж точно правильный. Дай тебе шанс, и ты начнешь учить всех уму разуму, опираясь на собственный пример. Твои религиозные и социальные принципы самые правильные во вселенной и ты никогда не откажешься от них.

ТОРМОЗ (SLOWPOKE) 1-5

Тебе лучше сразу принимать бой на смерть, ибо ты просто можешь не догадаться, что пришла пора уносить ноги. Твой герой думает немного быстрее мертвой черепахи. Действует точно так же. Характеристика Передвижение героя понижается на 1 пункт за каждый уровень недостатка (она не может стать меньше 2).

ПИСКЛЯ (SQUEAKY) 3

Твой голос звучит так же глупо, как писк мыши, раздающийся из подпола. Более того, твои пищания не просто похожи на мышьиные. Они практически идентичны. Твой герой страдает от штрафа -2, который накладывается на каждую проверку, связанную с Волей (на защитные действия данный штраф влияние не оказывает).

БРЕЗГЛИВЫЙ (SQUEAMISH) 3

Вы не можете сдерживать отвращение, когда видите кровь или кишки. Весьма вероятно, что толковый стрелок из вас никогда не выйдет. Да и в драку вы лезете без особого удовольствия.

Все проверки на Силу Воли, связанные со сценами кровавого насилия, сопровождаются штрафом -2.

УПРЯМЫЙ (STUBBORN) 2

Ваше кредо звучит так – или пусть будет по-моему, или вообще никак. Однако, если люди, окружающие вас, поверять в вашу правоту, то им вскоре придется повеситься. Ваши замечания и придирки не стерпит ни один нормальный человек.

Герой, владеющий описываемым недостатком, такой же упрямый, как мул. Он всегда все хочет сделать по-своему и упрямо стоит на своем, пока все не согласится с его требованиями.

СУЕВЕРНЫЙ (SUPERSTITIOUS) 2

Козодои и совы никогда не поют свои песни, если кого-то не отправили прямиком в Ад. Черные кошки также никогда не переходят дорогу без серьезной причины. В своем кармане вы держите кроличью лапку и частенько надеетесь на ее спасительную мощь.

Ваш персонаж верит в суеверия, и пытается находить в окружающей реальности поддерживающие знаки и проявления высших сил. Для того, чтобы правильно отыграть данный недостаток, вам придется сходить в магазин и обзавестись соответствующей литературой суеверного толка.

ХВАСТУН (TINHORN) 3

Как правило, подобные типы приезжают на таинственный запад из больших городов Восточного побережья. Слова хвастунов не имеют никакой ценности в глазах обитателей фронта. Обладатели описываемого недостатка, любят хвастать своими мнимыми подвигами и частенько попадают в неприятности, потому что не могут держать рот на запоре.

ЧУВСТВИТЕЛЬНЫЙ К РАНЕНИЯМ (THIN SKINNED) 3

Вы можете пораниться о боек собственного револьвера, а случайная пуля может запросто повредить вам кость. Если в вашего персонажа попадет пуля, то Уровень раны автоматически возрастает на 1 пункт.

УТОМЛЕННЫЙ (TUCKERED) 1-5

Выносливый человек может пройти мили, прежде чем начнет уставать. Утомленные персонажи, напротив, устают сразу же, как только встают с кровати. Уменьшаете на 1 пункт характеристику персонажа Твердость в бою, за каждый взятый уровень недостатка (минимальное значение Твердости в бою не может быть ниже 4 пунктов).

ЗЛОБНЫЙ, КАК ГРЕХ (UGLY AS SIN) 1

Говорят, что некоторые люди могут остановить своим лицом пулю. Если бы это было так, вы бы не боялись, когда по вам начинают палить из револьвера. Когда ваш персонаж пытается убедить своих друзей или нейтральных граждан, на его попытку накладывается штраф -2. Однако, если вы пытаетесь запугать или убедить своего противника, описываемая попытка сопровождается бонусом +2. Внешний вид у вас действительно пугающий.

МСТИТЕЛЬНЫЙ (VENGEFUL) 3

Миру нужно преподавать хороший урок, и вы в этом деле будете учителем. Ваш герой всегда будет докапываться до правды, и восстанавливать справедливость, если его права были попораны. Брутальной будет месть или нет, полностью зависит от искателя приключений.

В РОЗЫСКЕ (WANTED) 1-5

Вашего парня разыскивают за некоторое преступление. Возможно, он не виновен, но он в бегах и за ним следуют псы закона. Большинство людей считают, что люди в розыске, это те же самые отморозки. Однако, в действительности, это не так. Некоторые персонажи были ложно обвинены в преступлениях!

Стоимость недостатка целиком зависит от той суммы, которую власти назначили за вашу голову. В нижеследующей таблице приведены примерные отношения между стоимостями недостатков и совершенными преступлениями.

Стоимость недостатка	Преступление
1	Вор: Вашего персонажа ищут за воровство в одном штате или округе. Возможно, за границей он совершил более серьезное преступление.
2	Мошенник: Преступления вашего персонажа достаточны для того, чтобы он на несколько лет оказался за решеткой.
3	Бандит: Ваш герой ограбил банк или поезд. Его ищут по обе стороны границы.
4	Десперадо: Возможно, ваш персонаж убил нескольких человек. Шерифы и маршалы по обе стороны границы знают его в лицо.
5	Полный отморозок: Поздравляю! Каждый человек видит в тебе редкостного ублюдка! Ты убивал невинных и делал это без всякой жалости. За тобой следуют все законники Таинственного запада. Ты не нужен им живым. Ты нужен им мертвым!

ОДЕРЖИМОСТЬ ЦЕЛЮЮ (YEARNING) 1-5

Твой персонаж одержим мечтой или какой-нибудь целью. Может быть он хочет купить ранчо, или стать маршалом в небольшом спокойном городке. Впрочем, в большинстве случаев, владельцы описываемого недостатка преследуют значительно более трудную и опасную цель, сложность которой зависит от уровня Одержимости.

В том случае, если персонаж достигает заветного результата, он должен будет избавиться от недостатка.

ТРУС (YELLER) 5

Ты стреляешь своим противникам в спину и не видишь в этом ничего постыдного. Труссы не лезут в центр боя, а стараются отсидеться за камнем, пока все злодеи не будут перебиты. Настоящие мужчины не любят трусов, и эта ненависть взаимна.

Все проверки трусов, связанные с силой воли и Убедением, совершаются со штрафом -2. Окружающим не нравится тот путь, который избрал для себя трус.

5. ВЫБОР ГРАНЕЙ

Если вы хотите выжить в мире Таинственного Запада, то вам всенепременно придется обзавестись несколькими гранями. Что такое грани? Это физические и ментальные бонусы, которые сделают жизнь вашего персонажа несколько проще.

АРКАННОЕ ЗНАНИЕ (ARCANE BACKGROUND) 3

Как правило, сверхъестественные сущности не оставляют свидетелей. Однако, в некоторых случаях, очевидцы кошмарных событий выживали и могли рассказать своим соотечественникам о том, что с ними случилось. Молва о странных явлениях привела к

тому, что люди стали внимательнее относиться друг к другу, после чего выяснили, что некоторые из их товарищей обладают очень странными способностями.

В мире Мертвых Земель арканное знание находится в распоряжении Картежников, Безумных Ученых, Шаманов и Благословенных. Если вы решили играть персонажем из вышеозначенного перечня, то подобная грань подойдет вам как нельзя кстати. Впрочем, помните, что Мертвые Земли это сеттинг, полный тайн и загадок. Частенько, ваши персонажи до конца не будут знать, что именно делает их способность и к каким результатам может привести глубокое изучение мистических тайн.

Однако, разберемся с персонажами по порядку. Арканное знание Картежников берется из Книги Игр Хойла, которая описывает разрушительные арканные расклады и правила пользования ими. Естественно, чем древнее книга, тем больше мудрости заключено на ее страницах (см. Главу 6).

Сумасшедшие ученые строят безумные машины, работающие на силе Призрачной скалы. Конечно же, подобное знание не приходит в их головы просто так. Его напевают ужасные демоны. Более полное описание сумасшедших ученых может быть найдено в 7-ой главе книги.

Благословенные – священники, преподобные и прочие служители веры, получающие дары непосредственно от Бога. Деятельности Благословенных посвящена 8-ая глава книги.

Ну и наконец шаманы – святые люди индейских племен, а также хранители медицинских знаний. Шаманы получают свои силы от общения с духами природы. Их описанию посвящена 9-ая глава книги.

ИМУЩЕСТВО (BELONGING) 1-5

Конечно же, револьвер лучший друг ковбоя, тогда как кобыла его единственная повелительница. Впрочем, у некоторых парней и леди за душой есть не только два вышеозначенных предмета, но и кое-что еще.

Данная грань описывает дополнительное имущество персонажа, которое по тем или иным причинам оказалось в его распоряжении. Стоимость имущества зависит от уровня Грани (см. таблицу для примеров).

Уровень грани	Имущество
1	500\$ наличными, Акции железнодорожной компании, Быстрая лошадь, Именной пистолет, 12 серебряных пуль.
2	1000\$ наличными, Паровая лодка, произведение искусства, серебряный кинжал, невообразимо быстрая лошадь.
3	5000\$ наличными, Пистолет Джесси Джеймса, томагавк благословленный индейским шаманом, пушка гатлинга, речной корабль.
4	20000\$ наличными, корабль, салун или другое заведение, реликвия с ограниченными способностями.
5	50000\$ наличными, реликвия с неограниченными способностями, поезд, тотальное прощение регионального уровня за все деяния совершенные в прошлом и будущем.

БОЛЬШИЕ УШИ (BIG EARS) 1

У вас такой тонкий слух, что вы запросто услышите, как на расстоянии в 100 футов через камни ползет вредное чудовище. Все персонажи, обладающие данной гранью, получают бонус +2 к характеристике Внимание, проверка которой связана со слухом.

ХРАБРОСТЬ (BRAVE) 2

Таких как вы храбрецов в мире очень мало. Большая часть людей отбрасывает в сторону желание бежать, только потому, что не видит другого выхода. Вы подвижны совершенно

иными идеалами. Персонаж, обладающий данной гранью, получает бонус +2 к проверке умения Сила воли.

НЕИМОВЕРНАЯ СИЛА (BRAWNY) 3

Твой парень здоровый и сильный, словно шкаф. Он настолько велик и могуч, что кажется весь состоит из мускулов. Однако, не думайте, что он толстый или жирный. Он просто сильный. Для того, чтобы взять эту грань, ваш герой должен иметь силу равную хотя бы 2d8. При этом, вы увеличиваете размер своего героя на 1 пункт. Обратите внимание, что персонаж не может быть Неимоверно Сильным и одновременно с этим Большим и Неловким.

ДИНЕРО (DINERO) 1-5

Деньги имеют первостепенную важность на Таинственном Западе. Некоторые парни становятся богатыми и на этой земле, тогда как другие везунчики получают деньги из дома. В отличие от грани Имущество, Динеро позволяет вам получать денежку через определенные интервалы времени. Величина монет зависит от уровня Грани.

Уровень грани	Стартовая наличность	Постоянный приход
1	250\$	100\$
2	500\$	500\$
3	1,000\$	2,000\$
4	2,000\$	5,000\$
5	5,000\$	10,000\$

РАЗДРАЖЕННЫЙ (DON'T GET I'M RILED!) 2

Люди не считают вас сумасшедшим. Однако, когда вашего героя загонят в угол, он дерется словно взбесившаяся кошка. В описываемой ситуации, добавьте к рукопашному урону вашего персонажа величину $Xd4$, где X максимальное возможное значение штрафа к ранению (без учета Граней и способностей нивелирующих данный штраф).

ОРЛИНЫЙ ГЛАЗ (EAGLE EYE) 1

Зоркий человек может заметить маленькую птицу на расстоянии в 120 футов. Другие люди видят еще лучше. Ваш персонаж, как раз из этого малочисленного племени. Добавьте бонус +2 ко всем броскам на Внимание, связанным с обнаружением на больших дистанциях.

БЫСТРОНОГИЙ (FLEET FOOTED) 1-5

В некоторых случаях, с монстрами лучше не драться. От них лучше бежать и чем быстрее, тем лучше. В конце концов, нет ничего постыдного в том, что герой сбежал от чудовища! Тварь может быть злой, и не обязана знать о кодексе чести.

Скорость передвижения персонажа, обладающего данной гранью. Становится равна 1 пункт за ранг грани + значение кубика, связанное с характеристикой подвижность. Таким образом, персонаж, обладающий подвижностью d12 и имеющий грань Быстроногий, равную 3, получает передвижение, равное 15!

ВЫСОКОПОСТАВЛЕННЫЙ ДРУГ (FRIEND IN HIGH PLACE) 1-5

Не важно, кого ты знаешь, важно, кто знает тебя! Ваш персонаж имеет друзей, которые могут помочь ему в случае необходимости. Ценность друга зависит от уровня грани. К примеру, техасский рейнджер, способный появиться вместе с кавалерийским разъездом, появится в том случае, если уровень грани равен 3. Редактор газеты, способный написать всю правду о вашем враге, стоит несколько дешевле – 2 пункта. Вообще, данная грань

имеет широкие пределы вариативности и для ее использования тебе стоит переговорить с маршалом.

ЛИНГВИСТ (GIFT O GRAB) 1

Люди, обитающие на Таинственном Западе, знают множество языков. Некоторых из них очень трудно понять. Данная грань позволяет вашему герою знать элементарные словарные конструкции на большинстве имеющихся языков (1 ранг в каждом). Как правило, ваш персонаж сможет понимать людей, владеющих неизвестными языками, уже через пять минут непосредственного общения.

ЧУТКИЙ (KEEN) 3

Ветерана фронта сложно заставить врасплох. Как правило, подобные люди обладают всеми необходимыми навыками для того, чтобы не оказаться в засаде. Впрочем, другие персонажи запросто могут уйти из ловушки, почувствовав запах горного льва, затаившегося в пятидесяти футах от героя.

Чуткий персонаж обладает сверхъестественным чутьем на засады. Он получает бонус +2 к любым проверкам Внимания, Поиска, Поиска, Выслеживания и Тщательности исследования. При этом, бонус накладывается на любые проверки чувств, таких как слух, обоняние и осязание.

КЕМОСАБЕ (KEMOSABE) 1 / 2

Персонажи, обладающие данной гранью, знают обычаи и обряды других культур и народов. Стоимость грани зависит от того, насколько сильно рассматриваемая культура отличается от обычаев персонажа. Стоимость грани 2 показывает, что культура абсолютно чужда герою. К примеру, для американца чуждой будет культура Индейца или Китайца.

Стоимость грани 1 показывает, что кроме отличий в культуре есть и общие черты. Подобная величина соответствует различиям между протестантами и мормонами или сиу и апачами.

ЗАКОННИК (LAW MAN) 1 / 3 / 5

Вес золотой звезды на Таинственном Западе очень тяжел. Звезда означает ответственность, ибо простые люди надеются на твою защиты от бандитов, отморожков и прочих головорезов. Несмотря на то, что звезда дает тебе много прав, твоя воля имеет границы, зависящие от того, какое место ты занимаешь в иерархии законников. Маршалы могут действовать только в границах своих городов, Шерифы спокойно патрулируют целые округа, тогда как поле действия Маршала США простирается на всю страну.

Большинство законников одновременно с гранью получают недостатки Клятва и Обязанность.

Уровень грани	Статус
1	Помощник шерифа, завербованный на короткий срок (к примеру, для поимки Джесси Джеймса), Оперативник агентства, действующий при отсутствии формальных юридических прав, но способные получить требуемое разрешение в случае возникновения критических ситуаций.
2	Шериф округа. Ваши перемещения ограничены пределами одного округа. По этой причине, прежде чем брать данную грань, проконсультируйтесь с маршалом.
3	Федеральный маршал или техасский рейнджер. Вы истинный пес закона. Вас знают и боятся на территории всего США или КША.

УРАВНОВЕШЕННЫЙ (LEVEL HEADED) 5

Стрелки – ветераны, это смертоносные ребята, точность которых не зависит от точности движений. Однако, подобное мастерство недостижимо для тех парней, которые не имеют на плечах холодную голову. Горячий парень, стремящийся мгновенно опустошить свой револьвер, быстренько окажется в деревянном ящике, в окружении увядших цветочных букетов.

Персонаж, обладающий данной гранью, во время вытягивания карт действий, может отбросить в сторону карту наименьшей стоимости и вытянуть из колоды другую! Если же персонаж вытягивает джокера, то обмен он совершить уже не может!

ЧУТКИЙ СОН (LIGHT SLEEPER) 1

Сон не всегда легко приходит тем, кто странствует по Мертвым Землям. Однако, персонажи, обладающие данной гранью, при желании могут заснуть даже в седле и при этом, мгновенно проснуться в случае возникшей угрозы. Таким образом, владельцы данной грани получают в свое распоряжение бонус +2, накладываемый на броски характеристики Внимание, требуемые для более быстрого пробуждения.

УДАЧЛИВЫЙ КАК ИРЛАНДЕЦ (LUCK O' IRISH) 5

Некоторым ребятам изначально все достается проще, чем другим. Более того, в стычках со страшными монстрами, описываемые персонажи запросто могут рассчитывать исключительно на свое везение и счастливую судьбу.

В начале каждой игровой сессии, персонажи, обладающие данной гранью, получают одну дополнительную метку судьбы. Метка может быть использована обычным образом, но она не преобразуется в пункты Награды.

ПРИБОЩЕННЫЙ К СТАЛИ (MECHANNICALLY INCLINED) 1

Механические конструкции и странные машины не так уж и часто встречаются на фронтире. По этой причине, умники, способные починить их, ценятся на вес золота. Персонаж, обладающий данной гранью, получает бонус +2 на все броски, связанные с умениями Фундаментальное мышление и Новая наука, которые относятся к починке неизвестной техники.

СТАЛЬНЫЕ НЕРВЫ (NERVES OF STEEL) 1

Отдельные ковбои, при встрече со сложностями линяют, или пугаются, словно малые дети. Скелеты подобных парней частенько встречаются в пустыне, ибо их хозяева бежали значительно медленнее монстров. К счастью, в мире есть герои способные бесстрашно вступить в прямую схватку со злом.

Персонаж, обладающий гранью Стальные нервы, в случае провала броска на Стойкость может продолжить бой, испытывая конечно, все отрицательные эффекты связанные с неудачными бросками кубика. Конечно же, персонаж со Стальными Нервами не бесчувственный. Он тоже боится, но при этом еще меньше хочет выглядеть в глазах других людей трусом.

ОЧАРОВАШКА (PURTY) 1

Как мы уже писали выше, мрачные ребята могут останавливать лицом свинцовые пули. Очаровашки же столь милы, что дело вообще не доходит до стрельбы. Персонаж, обладающий данной гранью, получает бонус +2 ко всем броскам на Убеждение и проверкам, связанным с внешностью.

ЗВАНИЕ (RANK) 1-5

Солдаты – частое явление на фронтире. Мужчины и женщины, одетые в военную форму, вынуждены соблюдать субординацию для того, чтобы война не превратилась в анархическую бойню. К сожалению, субординация лишает людей права выбора и

частенько за глупые поступки офицеров солдатам приходится расплачиваться собственными жизнями.

Персонажи, решившие поступить на военную службу, становятся защитниками своей страны и получают соответствующее военное звание. Если герой по большей части стремится находится на одном месте, то, скорее всего, он входит в состав локального гарнизона и другие члены отряда будут регулярно общаться с его братьями по оружию.

Обратите внимание, что приобретение данной грани необходимо предварительно обговорить с маршалом, так как Звание частенько влечет за собой приобретение недостатка Обязанность 5 (недостаток выдается бесплатно, так как является неотъемлемой частью грани).

Игроки, получившие повышение по службе, не обязаны приобретать грань снова. В данном случае звание является наградой за хороший отыгрыш. Понижение в звании подчиняется тому же самому правилу.

Уровень грани	Звание
1	Рядовой. Солдат или капрал.
2	Унтер-офицер. Или сержант, под начальством которого находится пехотный отряд из 100 человек или отделение кавалерии, состоящее из 50 всадников.
3	Младший офицер. Лейтенант или капитан. Командует взводом.
4	Старший офицер. Майор или полковник. Командует полком, состоящим из 8 взводов.
5	Командующий. Генерал. Командует крупным подразделением. К примеру Бригадой, которая состоит из 2-4 полков. В отличие от бригадных генералов, полные генералы не могут быть играбельными персонажами.

ЗНАМЕНИТОСТЬ (REOWN) 1/3/5

Репутация – смешная вещь. Чем более ты известен, тем большее количество людей стремятся перейти тебе дорогу! Однако, те ребята, что уважают тебя, могут предложить тебе свой револьвер и свою помощь.

Проверка узнавания требует броска против сложности 5. В родном городе, округе, штате, показатель сложности понижается до 3.

Уровень грани	Репутация
1	Персонаж хорошо известен в узких кругах. Городская знаменитость, маршал США, спортсмен.
2	Персонаж известен многим. Знаменитость средней руки, популярная в округе.
3	Герой войны или знаменитость национального масштаба.

ОБЕСКРОВЛЕННЫЙ (SAND) 1-5

Обескровленный персонажи продолжают драться даже тогда, когда их сапоги полны собственной крови, а из живота лезут внутренности. Такие ребята могут запросто дать пощечину Угрюмому Жнецу, а потом оседлать Лос Дьяблос в целях экскурсии по Техасу и Южной границе. Короче говоря, Обескровленные плюют на боль и действуют до тех пор, пока не будут разорваны в мелкие клочья.

Персонаж, обладающий данной гранью, получает бонус +1 ко всем броскам на Удержание и Восстановление, совершенным во время боя.

ЧУВСТВО НАПРАВЛЕНИЯ (SENSE O' DIRECTION) 1

Вы всегда знаете, где находится север, или Юг – в том случае если вы Дикси. Для определения правильного направления, ваш персонаж должен совершить бросок на

Внимательность против сложности 5. В случае проверки грани против сложности 9 вы еще и определите точное время.

СОЮЗНИК (SIDEKICK) 5

В дешевых книжонках частенько встречаются персонажи, которые путешествуют по Таинственному западу в компании верного коня и револьвера. Если вы верите этим бредням, то вероятно еще и полагаете, что в случае крупных проблем вас завсегда выручит кавалерия!?

В действительности, одиночка всегда труп. Истинная сила в количестве верных друзей, ибо товарищи прикрывающие вашу спину всегда уменьшают число потенциальных врагов. Большинство героев Таинственного запада имеет союзников, друзей или милых девушек (парнишек), с которыми можно весело провести время в кампании револьверов. Если ваш герой находит верного друга во время кампании, то описываемые ниже правила можно не использовать. Если же вы хотите, чтобы вас персонаж с самого начала имел союзника, вам придется приобретать данную грань.

В начале, вам конечно придется придумать другу имя, внешний вид и описать те отношения, что связывают его с персонажем. Вам надо придумать как герои встретились. Какое невообразимое приключение положило начало для их крепкой дружбы? Что нравится товарищу вашего героя, а что в действительности доводит его до безумия? После того, как со всеми приготовлениями будет покончено, ваш маршал соберет героя согласно придуманному вами описанию.

Обратите внимание, что союзник не может быть круче вашего основного персонажа. В противном случае, ваш персонаж сам оказывается союзником. Если же, ваш помощник не всегда ошивается поблизости от героя, то стоимость грани можно снизить на 1 пункт. Если же, товарищ появляется, когда герой вызывает к нему о помощи, то описываемую грань можно заменить гранью Высокопоставленный друг.

И еще один момент. Помните, что союзники, несмотря на всю свою верность идеалам товарища, всегда находятся под маршалским контролем и из них вряд ли получится сделать живой щит. Помимо этого, Верность приобретается как бесплатный недостаток обоими персонажами союзниками.

Естественно, собирая союзника, не забывайте о том, что Мертвые Земли – это жуткое место и брошенные товарищи могут подняться из могилы, дабы отомстить предателю за бегство и трусость. Короче говоря, парень, старайся не подставлять своих друзей под пулю и в случае чего, не оставляй в беде!

ПРИСТАЛЬНЫЙ ВЗГЛЯД (THE STARE) 1

В вашем взгляде есть что-то такое, от чего остальные люди начинают нервничать. Когда ваши глаза впиваются в кого-то взглядом, то несчастный полагает, что в самом скором времени он отправится на Бут Хилл. Чтобы представить себе персонажа с подобной гранью, вспомните безымянного стрелка в исполнении Клинта Иствуда.

Персонаж, обладающий гранью пристальный взгляд получает бонус +2 к броскам на умение Благоговейный страх. Естественно, жертва должна смотреть в глаза вашему парню и находится от него на расстоянии не превышающем 30 футов.

ТОЛСТОКОЖИЙ (THICK SKINNED) 3

Толстокожие персонажи, обладают тотальной нечувствительностью к боли и относительно легко переносят самые тяжелые ранения. Хвастун с восточного побережья, обладающий подобным недостатком, запросто может унести ноги с поля боя даже в том случае, если противник наделал в нем пулевых отверстий.

Персонаж обладающий Гранью толстокожий, всегда снижает общий порог ранения на 1 пункт. Таким образом, герой получивший тяжелую рану обладает порогом ранения 3, но толстокожий персонаж будет иметь в точно такой же ситуации порог ранения равный 2.

НЕСГИБАЕМЫЙ СЛОВНО ГВОЗЬ (THOUGH AS NAIL) 1-5

Отдельные товарищи сгибаются от порыва холодного ветра, но вы не такой. Упорство вашего героя достойно похвал. Если к примеру, он решит во что бы то ни стало, пожевать на завтрак острых лезвий, то он без всякого сомнения сделает это!

Персонаж, владеющий описываемой гранью за каждый уровень особенности получает бонус +2 к своей характеристике Стойкость в бою! Он будет продолжать сражение даже тогда, когда все его товарищу по оружию откажутся от борьбы и будут бегать вокруг с воплями, словно малые дети.

ОБОЕРУКИЙ (TWO-FISTED) 3

Ваш персонаж одинаково хорошо владеет обоими руками, а значит он имеет задатки для того, чтобы стать великим или смертоносным стрелком. Персонажи, обладающие описываемой гранью не страдают от штрафа -4 на использование в бою второй руки. Вторичное оружие, используемое ими страдает всего лишь от штрафа -2.

Поверь нам парень, но обоерукий стрелок с револьверами двойного действия является живым воплощением смерти!

ВЕТЕРАН ТАИНСТВЕННОГО ЗАПАДА (VETERAN O' THE WEIRD WEST) 0

Вы можете разговаривать при помощи взгляда, и прекращать проблемы одним движением руки. Люди говорят, что легенды о вас можно рассказывать бесконечно. Ваш персонаж знает Таинственный Запад и имеет богатый жизненный опыт, частичку которого можно передать тем сосункам, что приехали с Восточного побережья.

После приобретения описываемой грани, вы получаете 15 дополнительных пунктов, которые можно потратить на грани или на усовершенствование имеющихся характеристик. Однако, обратите внимание, что Ветераны Запада частенько встречались со сверхъестественным, а значит должны иметь в своем распоряжение умение Академическое Знание: Окультизм с минимальным рангом 1.

Дополнительные пункты на развитие способностей это здорово! Впрочем, не забывайте, что великое прошлое влечет за собой множество опасностей и неприятных моментов. В добавок к этому, вам придется придумать краткую историю собственного персонажа, которая должна быть представлена маршалу. Маршал, в свою очередь, опишет вам ряд старых опасностей и врагов, которые до сих пор не были устранены. Естественно, чем более подробно вы опишите своего персонажа, тем более яркими и запоминающимися будут противодействующие ему опасности!

Иногда, прошлое может лишить вашего героя конечности или напоминать о себе явлением ужасающих тварей. В других, более мягких случаях, опасность может быть заменена Недостатками или ужасным шрамом на половину лица. Тут уж как повезет!

ГОЛОС (THE VOICE) 1

Стрелок, мрачно высказывающий свое мнение громовым голосом выглядит куда внушительнее и опаснее, чем зеленый умник с Восточного побережья, который призывает к тому же самому тонким голоском, похожим на писк мелкой мыши.

После приобретения данной грани, ваш персонаж может выбрать каким именно голосом он обладает. Сладенький голосок дает бонус +2 на Убеждение, совершенное в мирное время или в ситуации соблазнения. Устрашающий голос дарует бонус +2 к Благоговейному страху, тогда как издевательский голос дает точно такой же бонус к Насмешке.

В принципе вы можете иметь в своем арсенале сразу же несколько голосов, но приобретение каждого из них придется осуществлять отдельно и по базовой цене.

6. СОЗДАНИЕ ИСТОРИИ

Теперь пришло время нарастить на скелет вашего героя немного «мяса». Прежде чем начать описание персонажа, вам необходимо придумать, где он вырос, кем являются его родители и чего он хочет от жизни. Запишите все свои наброски на листы бумаги и передайте маршалу (у нас для этих целей есть даже специальный путевой журнал, носящий название Twisted Tales).

Хорошо прописанный персонаж повысит удовольствие от игры, а кроме того, позволит вам получить большее количество Меток Судьбы. Кроме того, благодаря толковому описанию ваш стрелок будет кардинальным образом отличаться от тех безымянных умников с пушками, что решат перейти ему дорогу.

Персонажи, обладающие гранью Арканное Знание, должны обладать тщательно прописанным прошлым, поскольку маршал обязан знать, как ваш герой заинтересовался сверхъестественным и кто именно рассказал ему о жутких хозяевах Призрачной земли. Весьма вероятно, что вашему маршалу понадобится знать, жив ли учитель персонажа.

Ветераны таинственного запада подчиняются тем же самым правилам, что и арканисты. Игрок должен знать, чем именно прославился их герой, принимал ли он участие в войне, был ли он Законником, а также как далеко ему довелось путешествовать.

Возможно, что с первого раза вы не сумеете собрать идеального героя. Однако, через пару тройку попыток вы найдете себе персонажа, за которого будет интересно играть.

7. ВЫБОР ЭКИПИРОВКИ

Персонажи начинают игру, обладая 250\$ и одеждой. Все остальные предметы – в том числе лошади и оружие, должны быть приобретены. В следующей части книги вы найдете детально прописанные таблицы, в которых содержится информация о ценах на большинство необходимых предметов. В том случае, если вещь, которую вы ищите в нашем списке отсутствует, вашему маршалу придется предпринять небольшое исследование в старинных каталогах. Последние могут быть найдены в библиотеках или глобальной сети.

СПАГЕТТИ-ВЕСТЕРН С МЯСОМ

Итак, давайте ради примера сделаем нового персонажа. Для начала выберем концепцию. Пусть у нас будет жуликоватый, упрямый парень – стандартный персонаж спагетти-вестерна.

Шаг 1. Звать нашего героя будут Ронан Линч. Во время Гражданской войны он был лейтенантом Союза и получил известность за храбрость и решительность. Если на передовой начиналась паника, Ронан упрямо стоял на месте и стрелял до тех пор, пока в его револьвере не оставалось ни единого патрона. После отставки Ронан отправился на Средний Запад, стремясь наладить новую жизнь, в которой бы не было убийств. Однако, репутация опередила нашего героя. В каждом городе, куда приезжал Ронан, жители хотели, чтобы он стал шерифом или разобрался бы с локальными проблемами.

Шаг 2. Мы вытянули за Ронана 12 карт. Вот, что у нас получилось

Джокер	?d12
Король, Черви	3d10
Дама, Пики	4d10
Валет, Пики	4d8
10, Черви	3d8
10, Буби	2d8
8, Буби	2d6
7, Трефы	1d6
6, Буби	1d6

5, Черви	3d6
4, Трефы	1d6
3, Трефы	1d6

Тройку и четверку трэф мы сразу же выкинули. За место джокера нам пришлось вытянуть еще одну карту, которая оказалась Бубями. Конечный результат 2d12. Теперь мы должны распределить оставшиеся карты по характеристикам Ронана. Наиболее важными характеристикам для стрелка являются Скорость и Координация. На них мы выделили броски 2d12 и 4d10. Все остальные броски мы разделили между базовыми характеристиками таким образом, как это представлено на нижеприведенном рисунке.

Таинственное прошлое: Как мы писали выше, появление Джокера означает, что у нашего персонажа было некое таинственное прошлое. Для этого, нам пришлось вытянуть еще одну карту и проконсультироваться с таблицей представленной в Настольной Книге маршала. В нашем случае вышла, что Ронан – живой мертвец. То есть «проклятый» (история Ронана детально описана в приключении «Дочь Проклятья»).

Шаг 3. Сложив ранг характеристик Внимание, Знание и Мышление мы получили 22 пункта умений. Один ранг в умениях Лазанье, Поиск, Передвижение украдкой мы приобрели бесплатно. На тех же самых основаниях мы получили 2 ранг в умении Область знания: Округ.

5 пунктов умений мы выделили на Стрельба: Пистолет. На Выхватывание оружия было выделено 4 пункта умений. Поскольку Ронан живет на фронтире, и регулярно сталкивается с опасностями, мы приобрели ему за 6 пунктов опыта еще две фокусировки – Стрельба: Ружья и Стрельба: Дробовики. Оставшиеся пункты опыта мы распределили между умениями таким образом, как это представлено на нижеприведенном рисунке.

Шаг 4. Теперь пришло время набрать Недостатки. Мы взяли Героизм на 3 пункта, а также Бедность, тоже на 3 пункта (деньги в карманах у Ронана на долго не задерживаются). Недостатки Мстительный и Страстное желание дали нам в конечном итоге 10 свободных пунктов награды.

Шаг 5. Разобравшись с недостатками, переходим к Граням. У нас есть три пункта, чтобы приобрести грань. Мы выбрали Обоерукость, дабы Ронан мог без опаски уничтожать противника синхронными выстрелами из двух Кольтов Миротворцев.

Шаг 6. История Ронана известна в деталях, так что мы не будем повторять ее в данном абзаце.

Шаг 7. На последнем этапе мы должны купить Ронану оружие и припасы. Поскольку у нас есть недостаток Бедность, в распоряжении Ронана оказывается всего 50 баксов. В конечном итоге, мы приобретаем два миротворца по цене 15\$, коробку с 50 патронами за 3\$ и у нас остается всего 17 баксов, с которыми Ронан и отправляется в путешествие.

Пожелаем же ему удачи. Он действительно нуждается в ней!

ЧАСТЬ 3: ЭКИПИРОВКА

Каждый персонаж начинает игру, имея в кармане 250\$. Грани Динеро и Имущество увеличивают эту сумму иногда в несколько раз (детальное описание граней может быть найдено во второй части книги).

Как вы понимаете, на таинственном западе продается огромное количество разнообразных предметов. В нижепредставленных таблицах мы представили сведения по самым важным из них. Если же персонаж захочет приобрести вещь, стоимость которой в перечне не указана, Маршал сам должен будет придумать цену на нее (или отыскать необходимые данные в каком-либо документальном источнике).

Вдобавок к описанию предметов, мы приводим таблицы, описывающие стоимость оружия и его многочисленные характеристики (свойства оружия будут детально рассмотрены в следующей главе книги).

УДЕШЕВЛЕННЫЕ ПРЕДМЕТЫ

В начале своего пути персонажи могут приобрести не только новые, но и подержанные вещи. Естественно, подобная экипировка не особенно привлекательно выглядит, да и функционирует не очень хорошо, что может оказать отрицательный эффект на ход дальнейшей игры. Все удешевленные предметы стоят 75% от реальной цены и требуют при использовании броска на Надежность (он численно равен 19). Если герой приобретает предмет со скидкой в 50%, его показатель надежности понижается до 18. Проверка требует броска d20. Если результат оказывается выше показателя надежности, предмет сбивается или ломается.

ЛОШАДИ

Несмотря на то, что поезда и паровые экипажи получили широкое распространение на Таинственном западе, лошадь до сих пор остается самым популярным видом личного транспорта. Лошади различаются не только по масти, но и по своему качеству. Стоит отметить, что средняя кобыла стоит в районе 150\$.

Приручение животных необходимо всякому обладателю лошади. При этом, коняшки обладающие характеристикой Знание 1d6 могут выполнять простейшие команды своего хозяина. Естественно, их нельзя приспособить для решения сколько-нибудь сложных задач.

СТАНДАРТНАЯ ЛОШАДЬ

Физические характеристики: D:1d4, N:2d12, S:2d10, Q:1d8, V:2d10

Ближний бой: 1d12, Плавание: 4d12

Умственные характеристики: C:2d6, K:1d6, M:1d6, Sm:1d6, Sp:1d4

Сила воли: 2d4, Благоговейный страх: 1d6.

Передвижение: 20

Размер: 10

Твердость в бою: 14

Ужас: 0 (5 когда в ярости)

Специальные способности:

Удар копытом (STR+2d6)

Описание: Лошади бывают разной масти и разного размера. Единого описания нет.

ВЫДАЮЩАЯСЯ ЛОШАДЬ

Выдающиеся лошади довольно редки, но умелые ковбои могут заполучить их благодаря своему везению, или успешной проверки умения Внимание / Верховая езда против

сложности 7. Успех проверки показывает, обладает ли лошадь выдающимися способностями. Как правило, необычные лошади стоят гораздо дороже, чем 150\$.

Храбрая лошадь: Эта лошадь не дрогнет даже перед лицом ужасающей опасности. Дух кобылы равен 2d8, тогда как ее показатель Силы Воли равен 4d8.

Быстрая лошадь: Очень плохо, что Пони Экспресс имеют мало подобных животных. Передвижение подобных лошадей равно 24.

Умная лошадь: Дрессированное животное, понимающее, что именно хочет хозяин. Хозяйские проверки умения Верховая езда сопровождаются бонусом +2.

Сильная лошадь: Огромная и мощная лошадь, способная перевозить тяжести. Показатель ее силы равен 3d12.

Вредная лошадь: Эта тварь лягается и кусается при малейшей возможности. Ее не стоит дразнить просто так.

Выносливая лошадь: Это животное устает гораздо медленнее, чем обычная лошадь. Показатель ее Энергичности равен 2d12.

ЗАМЕЧАНИЯ ОБ ЭКИПИРОВКЕ

Некоторые из предметов, представленных в списке, не существовали в нашей реальности в 1876 году. Однако, в мире Таинственного Запада они есть, ибо Мертвые Земли вещь фантастическая. Появление призрачной скалы, сделало возможным ряд безумных изобретений, а также подарило оружию новые способности.

НАДЕЖНОСТЬ

Оружие имеет тенденцию совершать осечки, перегреваться и выходить из строя. По этой причине, во время каждого выстрела вы должны совершать проверку надежности броском дайса d20. В том случае, если результат броска оказывается выше характеристики надежности, происходит оружейный сбой. Его детали и последствия поведает маршал.

БЫСТРАЯ КОБУРА

Данный предмет накладывает бонус +2 на все проверки умения Быстрое выхватывание оружия. Незаменимая вещь для стрелков, решивших провести свои лучшие годы вне земляных пределов могилы.

ХАРАКТЕРИСТИКИ ОРУЖИЯ

Каждое оружие описывается при помощи следующих характеристик.

Зарядов: Количество пуль в барабане или магазине.

Калибр: Диаметр пули или свинцового шарика. Используется для определения типа применяемых боеприпасов.

ROF: Скорость ведения огня. Данная характеристика показывает, сколько выстрелов совершает оружие в одно действие.

Урон: Как много кубиков урона наносит противнику попавшая в него пуля. Величина урона определяется сложением результатов броска.

Порог дальности: Показывает точность оружия. Расстояние до жертвы, деленное на порог дальности + 5 определяет сложность выстрела.

Стоимость: Сколько стоит данное оружие.

БОЕПРИПАСЫ

Боеприпасы широко распространены на Таинственном западе. Наиболее популярны пули 38 калибра, а также патроны 45 калибра. Боеприпасы для пушек и экзотических видов оружия обыкновенно приходится заказывать с восточного побережья.

Боеприпас

Количество

Цена

Стрела	20	2\$
Револьвер (.22-.38)	50	2\$
Револьвер (.40-.50)	50	3\$
Ружье (.38-.52)	50	4\$
Ружье (.56+)	50	5\$
Порох на выстрел	20	1\$
Пули для мушкетов	60	.50с
Патроны для дробовика	20	2\$

РЕВОЛЬВЕРЫ ОДИНАРНОГО И ДВОЙНОГО ДЕЙСТВИЯ

Каждый стрелок Таинственного запада должен знать разницу между двумя видами револьверов. Револьверы одинарного действия, требуют предварительного взвода бойка и лишь после этого, стрелок может произвести выстрел. Револьверы двойного действия стреляют сразу, как только стрелок давит на спусковой крючок.

Револьверы двойного действия более просты в использовании, быстры и надежны. Однако, передергивать боек можно только с револьверами одинарного действия.

КРЕМНЕВОЕ ОРУЖИЕ И УНИТАРНЫЙ ПАТРОН

Унитарный патрон появился на Таинственном западе в начале 1870 года и, к текущему моменту времени, еще повсеместно не прижился. Многие стрелки продолжают пользоваться капсюльным оружием времен начального периода Гражданской войны.

Кремневое оружие, требует использования круглых свинцовых пуль, а также пороха, который засыпается в канал ствола и на зарядную полку. Как правило, подобное оружие сохранилось со времен войны за независимость от Британской метрополии.

Капсюльное оружие действует иным способом. Когда стрелок давит на спусковой крючок, ударник воспламеняет порох на капсюле и в канале ствола. Только после этого происходит выстрел. Поскольку процесс перезарядки капсюльного оружия требует очистки ствола от пороховых частиц и новой закладки капсюля, перезарядка подобных устройств занимает не менее 3 оборотов на камору! По этой причине, в последнее время широкое распространение стали получать револьверы, имеющие сменный барабан. Проведение подобного действия требует от стрелка всего 2 оборотов.

Вдобавок к этому, из-за своего внушительного веса и большой сложности, капсюльное оружие отличается отвратительной аккуратностью и низкой надежностью (19). В случае провала броска на надежность, стрелок должен совершить бросок на 2d6, дабы узнать к каким результатам привела поломка.

Результат броска	Поломка
2-5	Незначительная поломка. Провал капсюля в механизм оружия или оружие заклинило. Починка требует очистки механизма и занимает одно действие.
6-10	Серьезная поломка. Капсюль провалился в механизм и оказался раздавлен. Изъятие капсюля требует проверки умения Фундаментальное мышление или Стрельба / Знание против сложности 5.
11-12	Катастрофа. Последний выстрел воспламеняет все заряды в каморах и оружие взрывается. Каждая заряженная к моменту взрыва камора наносит стрелку 1d6 пунктов урона.

ЭКИПИРОВКА

Предмет	Цена	Вес
Боеприпасы		
Револьвер	2\$/50	2/50
Ружье	3\$/50	3/50
Ружье (50.)	5\$/50	4/50
Патроны для дробовика	2\$/20	4/50
Порох	1\$/20	4/20
Капсюли	0.5\$/60	1/60
Одежда		
Дамская шляпа	2\$	-
Башмаки	8\$	4 lb
Чепец	4\$	6 lb
Ковбойская шляпа	3\$	1 lb
Котелок	1.5\$	0.5 lb
Плащ*	10\$	4 lb
Джинсы	2\$	2 lb
Мокасины	50C	5 lb
Рубашка/Блузка (парадная)	3\$	1 lb
Рубашка/Блузка (рабочая)	1\$	1 lb
Шелковые чулки	1\$	-
Туфли	2\$	1 lb
Сомбреро	3.5\$	3 lb
Стетсон	15\$	1.5 lb
Костюм/Вечернее платье	15\$	6 lb
Штаны/Юбка	2\$	2 lb
Зимнее пальто*	15\$	3 lb
Взрывчатые вещества		
Взрывной капсюль	1\$	-
Детонатор (рычажный)	10\$	10 lb
Детонатор (шнур 50')	2.5\$	1 lb
Динамит (за пашку)	3\$	1 lb
Запал (за фут)	5C	-
Нитроглицерин (за пинту)	2.5\$	0.75 lb
Еда и выпивка		
Бекон (за фунт)	15C	1 lb
Пиво (кружка)	5C	-
Кофе (за фунт)	25C	1 lb
Ликер (дешевый)	2\$ бут.	2.5 lb
Ликер (отменный)	5\$ бут.	2.5 lb
Мясо, в плохом ресторане	25C	-
Мясо, в хорошем ресторане	1\$	-
Походный рацион (в день)	50C	3 lb
Обычные предметы		
Топор, для рубки леса	2\$	5 lb
Заплечная сумка	2\$	3 lb
Веревка (30 футов)	0.5\$	2.5 lb
Спальный мешок	4\$	10 lb
Фотографическая камера	3\$	5 lb
Фляга (1 кварта)	1\$	5 lb
Докторский саквояж	25\$	15 lb
Бурав, ручной	2C	2 lb
Пилка	25C	1 lb
Гитара	8\$	6 lb
Молот	50c	2 lb
Наручники	3.5\$	3 lb
Большой нож	1\$	2.5 lb
Железная кастрюля	50C	5 lb

Предмет	Цена	Вес
Лампа	2.5\$	4 lb
Вещи		
Масло для лампы(1 галлон)	10C	6 lb
Спички (коробка 100 шт)	50C	0.25 lb
Обеденный набор	2\$	3 lb
Фотографическая пластинка	1\$	0.5 lb
Кирка	2\$	12 lb
Курительная трубка	2\$	0.75 lb
Игральные карты	25c	-
Игральный карты (меченые)	2\$	-
Веревка (50 футов)	5\$	8 lb
Лопата	1.5\$	4.5 lb
Очки	5\$	-
Табак, жевательный	50C	1 lb
Табак, курительный	50C	1 lb
Часы, обычные	2.5\$	0.5 lb
Часы, золотые	10\$	0.5 lb
Оружейные принадлежности		
Пояс для оружия	2\$	1 lb
Кобура	3\$	1 lb
Кобура для быстр. выхват.	11\$	1 lb
Чехол для ружья	3\$	0.5 lb
Ремень для дробовика	25C	-
Цилиндр для револьвера*	3\$	1 lb
Транспорт		
Повозка*	75\$	350 lb
Кэб*	200\$	350 lb
Конестоба*	200\$	1000 lb
Лошадь, обычная	75\$	-
Лошадь, скаковая	150\$	-
Мул	50\$	-
Седло	25\$	300 lb
Седельный мешок*	5\$	5 lb
Седельная попола	50C	1 lb
Билеты на проезд		
Речное судно (за милю)	5C	-
Повозка (за милю)	10C	-
Поезд (за милю)	5C	-
Услуги		
Ванна	1\$	-
Похороны	5\$	-
Визит к врачу		
В офис	Спец.	-
На дом	Спец.	-
Фотограф	10\$	-
Комната (за день)		
Снять комнату (без еды)	3\$	-
Плохой отель	2\$	-
Хороший отель	10\$+	-
Бритье и стрижка	25C	-
Телеграмма (за слово)	5C	-
Чудесные конструкции		
Пуленепробиваемый жилет	1800\$	20
Камера Эпитафии	1600\$	12
Огнемёт	2000\$	25
Пистолет Гатлинга	800\$	5
Ракетный ранец	2100\$	110
Паровая повозка	1500\$	600

ОГНЕСТРЕЛЬНОЕ ОРУЖИЕ

Оружие	Цена	Урон	ROF	Порог	Маг.	Кал.
Дирринджеры						
Дирринджер	8\$	3d6	2	5	2	.44
Инглиш 1840	5\$	3d6	1	5	8	.36C&B
Пеппербокс	6\$	2d4	1	5	8	.22
Кинжальный	6\$	2d6	1	5	2	.41
Револьвер Вессона						
Пистолеты одинарного действия						
Кольт, Армейский	12\$	3d6	1	10	6	.44
Кольт, Бантлин	Спец.	3d6	1	10	6	.45
Кольт, Драгун	11\$	3d6	1	10	6	.44
Кольт, Морской	10\$	2d6	1	10	6	.36
Кольт, Миротворец	15\$	3d6	1	10	6	.45
Кнакл Дастер	8\$	2d6	1	5	5	.32
Лемат пистолет	25\$	2d6	1	10	9	.40
и дробовик	Спец.	1	5	1	16ga	
Пистолеты двойного действия						
Кольт, Фронтир	8\$	2d6	2	10	6	.32-20
Кольт, Лайтнинг	13\$	2d6	2	10	6	.38
Кольт, Миротворец	15\$	3d6	2	10	6	.45
Кольт, Тандерер	14\$	2d6	2	10	6	.41
Старр	9\$	3d6	2	10	6	.44C&B
Карабины						
Карабин Шарпа 55	18\$	5d8	1	5	1	.57C&B
Спенсер	15\$	4d8	1	5	7	.56
Карабин Ле Мат	35\$	3d8	1	5	9	.42
и дробовик		Спец	1	5	1	16ga
Ружья						
Баллард 72	24\$	5d8	1	20	1	.56C&B
Баллард Экспресс	30\$	4d10	1	20	11	.50
Кольт-Паттесон 36	25\$	5d10	1	20	7	.69C&B
Кольт Револьверный	24\$	5d8	1	20	5	.56C&B
Мушкет Энфилда	25\$	5d8	1	10	1	.58
Эванс Олд Модел	30\$	4d8	1	20	34	.44 Эванс
Ремингтон 71	20\$	4d10	1	20	1	.50-70
Шарпс Биг 50	20\$	4d10	1	20	1	.50
Спрингфилд 58	8\$	5d8	1	20	1	.58C&B
Винчестер 73	25\$	4d8	1	20	15	.44-40
Винчестер 76	40\$	4d8+2	1	20	15	.45
Дробовики						
Кольт, Револьв.Дроб.	45\$	Спец.	1	10	5	12ga
Двустволка	35\$	Спец.	2	10	2	12ga
Дробовик	35\$	Спец.	2	5	2	12ga
Одноств. Дроб.	25\$	Спец.	1	10	1	12ga
Рычажн. Дроб. Винчест.	35\$	Спец.	1	10	4	12ga
Автоматическое оружие						
Гатлинг-пушка	1,500\$	3d8	3	20	45	.36
Гатлинг-пистолет	800\$	3d6	3	10	12	.44
Необычное оружие						
Огнемёт	2,000\$	1d10	1d6	20Max	30	Топливо

НЕОБЫЧНОЕ ОРУЖИЕ

Кольт, Бантлин специальный – Оригинальная модель была сделана специально для Неда Бантлина – известного автора бульварных романов. Револьвер имел 16-ти дюймовый ствол и специальный съемный приклад. Бантлин получил его в дар за свое литературное творчество.

Бантлин практически невозможно найти в открытой продаже, вследствие чего его необходимо напрямую заказывать на фабрике Кольта, которая находится в Нью Джерси (стоит оружие, примерно, 500\$) или отбирать у прежнего владельца. Известно, что подобным оружием пользовались такие личности, как Уайт Эрп, Бэт Мастерсон и Дикий Бык Хиккок. Впрочем, последнему не очень-то повезло с Бантлином...

Бантлин очень сложно вытащить во время дуэли из-за невероятно длинного ствола. По этой причине бросок на Выхватывание оружия сопровождается штрафом -2.

Кольт – Паттерсон, Модель 36 – Эта револьверная винтовка, использует капсюльную механику стрельбы. Стрелок, пользующий данным оружием, может использовать запасные цилиндры для ускоренной перезарядки. Оружие практически невозможно спрятать.

Эванс Олд Модел Спортер – Ружье, обладающее уникальным 4-ех зарядным магазином под патроны 44 калибра. На западе встречается очень редко и патроны к нему приходится заказывать с восточного побережья.

Британский пеппербокс, Образец 1848 года – Восьмидульный пеппербокс со встроенным байонетом.

Пушка Гатлинга – Пулемет стал считаться гражданским оружием во времена Великих Железнодорожных войн. Теперь его запросто можно купить в любой оружейной лавке. Естественно, шерифы запрещают носить подобные устройства в городах. Надежность Гатлинга равна 19.

Револьвер-дробовик Лемата – Это необычное оружие, пользуется значительной популярностью у кавалеристов конфедерации, вследствие того, что оно является комбинацией 9-ти зарядного револьвера с дробовиком 16-го калибра, проходящего через центр револьверного барабана. Два оружейных ствола данного оружия, буквально подавляют противника мощностью своего огня. Переключение между револьвером и дробовиком требует перемещение бойка, что занимает промежуток времени равный одному действию.

Кастетный револьвер – Небольшой револьвер, рукоятка которого выполнена в форме кастета. К несчастью, дизайн оружия, и малая длина ствола, делают кастетный револьвер крайне неаккуратным средством стрельбы.

Кинжальный пистолет Вессона – Когда оба патрона, имеющиеся в этом оружии, покинут его стволы, хозяин Вессона может попытаться проткнуть своего противника кинжалом, вмонтированным под ствол оружия. В стычке, вышеозначенный штык подобен обычному охотничьему ножу.

МЕТАТЕЛЬНОЕ ОРУЖИЕ

ХАРАКТЕРИСТИКИ МЕТАТЕЛЬНОГО ОРУЖИЯ

Каждое оружие описывается при помощи следующих характеристик.

Зарядов: Количество зарядов в оружии.

ROF: Скорость ведения огня. Данная характеристика показывает, сколько выстрелов совершает оружие в одно действие.

Урон: Как много кубиков урона наносит противнику попавшая в него пуля. Величина урона определяется сложением результатов броска.

Порог дальности: Показывает точность оружия. Расстояние до жертвы, деленное на порог дальности + 5 определяет сложность выстрела.

Стоимость: Сколько стоит данное оружие.

НЕОБЫЧНОЕ МЕТАТЕЛЬНОЕ ОРУЖИЕ

Динамитная шашка – Четвертая глава содержит раздел, описывающий применение динамита в боевой ситуации. Запомните правда, что если в динамитную шашку попадает пуля или другое вражеское оружие, то персонаж должен будет совершить бросок d6. В случае появления 1-цы, динамитная шашка взорвется на поясе или в руке искателя приключений.

Нитроглицерин, Во флаконе – Это летучая жидкость, способная производить ужасающие разрушения. Стоит отметить, что любая встряска нитроглицерина немедленно приводит к детонации, вследствие чего флакон не стоит трясти и подставлять под удары случайных пуль. В случае падения склянки с взрывчатым веществом, персонаж должен будет совершить бросок d6. В случае появления 1-цы, нитроглицерин взрывается. Вышеозначенный бросок совершается и в том случае, если персонаж, несущий нитро, падает с большой высоты.

МЕТАТЕЛЬНОЕ ОРУЖИЕ					
Наименование	Зарядов	ROF	Урон	Порог дальности	Цена
Боло	Боло	1	STR+1d4	5	\$3
Лук и стрелы	Стрела	1	STR+1d6	10	\$3
Динамит	1 шашка	1	3d20(BR10)	5	\$3
Нитроглицерин	8 oz.	1	3d20(BR10)	5	\$1.25
Метальный нож	Нож	1	STR+1d6	5	\$3
Копье	Копье	1	STR+2d6	5	\$3

ОРУЖИЕ БЛИЖНЕГО БОЯ

ХАРАКТЕРИСТИКИ ОРУЖИЯ БЛИЖНЕГО БОЯ

Каждое оружие описывается при помощи следующих характеристик.

DB: Показатель защиты (или парирования), который добавляется к сложности попадания TN.

Урон: Как много кубиков урона наносит противнику попавшая в него пуля. Величина урона определяется сложением результатов броска.

Стоимость: Ох... мы совсем забыли о том, что это вы и так знаете.

НЕОБЫЧНОЕ ОРУЖИЕ БЛИЖНЕГО БОЯ

Боло, Хлыст, Лассо: Это оружие может не только нанести урон, но и скрутить оппонента. Детальное описание данного процесса можно прочитать в следующей главе книги.

Наименование	DB	Урон	Цена
Боло	-		
Кастет	-	STR+1d4	\$1
Дубинка, маленькая	-	STR+1d4	-
Дубинка, большая	+1	STR+1d6	-

Кулаки	-	STR	-
Нож	+1	STR+1d4	\$2
Нож Боуи	+1	STR+1d6	\$4
Рапира	+2	STR+2d6	\$10
Сабля	+2	STR+2d8	\$15
Пика	+3	STR+2d6	\$3
Томагавк	-	STR+2d6	\$3
Хлыст	+1	STR	\$10
Лассо	-	-	\$4

ПРИМЕНЕНИЕ АРХЕТИПОВ

АРХЕТИПЫ

На следующих страницах вы найдете описание 22 архетипов, которые могут быть использованы для игры по Мертвым Землям. При желании вы можете их отсканировать и ввести в игру. Все архетипы оптимизированы и имеют толковые характеристики, умения и грани. Таким образом, для того, чтобы начать приключение вам придется придумать для своего персонажа только имя и историю жизни. К примеру, если вы хотите играть солдатом, вы можете решить, что он родился на Гаити, схлестнулся со злобными священниками Вуду и был вынужден бежать с острова. Путешествуя по Америке он увидел много странных вещей, но, в конце концов, вступил в ряды Союзной армии.

Может быть, вы решите стать безумным ученым, который оставил преподавание на Восточном побережье и отправился на Таинственный запад для того, чтобы опробовать на практике некоторые свои сумасшедшие изобретения.

А может, ваша девочка из салуна была обвинена в страшном преступлении и была вынуждена бежать из города для того, чтобы избежать суда Линча.

Короче говоря, дерзайте и придумывайте интересные и необычные истории!

КАК ТЕБЯ ЗВАТЬ, ПАРТНЕР

Персонажи Таинственного Запада, как правило, отзываются на яркие и запоминающиеся имена. Иногда это и не имена вовсе, а самые настоящие клички или сочетание имени и клички. К примеру, Хэнк «Одноглазый» Кетчум или Бэтти «Бэд Лак» Мак Грю. Придумывая персонажу имя, помните, что знаменитые герои имеют необычные имена, которые легко запоминаются потомками.

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ЛИСТА ПЕРСОНАЖА

Вы можете переписать характеристики архетипа в собственный лист персонажа. Это упростит работу со статистикой и поможет вам более объемно представить своего героя. Кроме того, лист персонажа понадобится вам, если вы решите модифицировать собственного искателя приключений.

МОДИФИКАЦИЯ АРХЕТИПА

Архетипы модифицируются согласно базовым игровым правилам. Вы можете приобрести себе новые способности и грани, отталкиваясь от особенностей собственного персонажа. Впрочем, вы можете создать своего собственного героя, которые лишь отдаленно походит на представленный нами прототип. Прототипы – идеальный инструмент для быстрой игры, а также для короткого приключения. Возможно, ими заинтересуются начинающие игроки. Однако, если вы хотите провести полномасштабную кампанию по Мертвым Землям, вам лучше будет создать своего собственного уникального персонажа с чистого листа.

СЛОВО ОБ АВТОРСКИХ ПРАВАХ

Не заботьтесь о них и копируйте те игровые материалы, которые понадобятся вам для игры.

БАФФАЛО ГЁЛ

Координация	4d10	
Стрельба: Ружье		4
Подвижность	2d12	
Лазанье		1
Бой: Хлыст		3
Верховая езда		2
Передвижение украдкой		1
Скорость	2d10	
Сила	2d6	
Энергичность	4d6	
Способность к получению знаний	1d8	
Поиск		1
Тщательность исследования		2
Выслеживание		3
Знание	1d6	
Область знания		2
Язык: Инд.знаков		2
Авторитет	3d8	
Приручение животных: бизон		2
Убеждение		3
Мышление	2d6	
Азартная игра		2
Насмешка		2
Выживание: Равнины		1
Дух	3d6	
Сила Воли		2
Твердость в бою		12
Грани:		
Очаровашка		1
Храбрец		2
Недостатки:		
Амбициозность		-3
Любопытство		-3
Героизм		-3
Нетерпимость		-3
(Феминизированная женщина)		

Имущество:

Винчестер '73, 50 патронов, хлыст, лошадь, \$61.

КРАТКОЕ ОПИСАНИЕ

Уее-hah! Я сама крутая штучка по эту сторону границы! Я ловко машу хлыстом, бью негодяев по заднице и круто стреляют из револьвера. Я такая! На Таинственном западе встречаются очень странные твари. Может быть, когда-нибудь я поймаю одну из них и продам ее на родео, или сдам в новомодный зоопарк. Или может быть просто всласть поезжу на ней.

Впрочем подобные забавы в четырех стенах меня не развлекают. Мой дом прерия и мне хорошо в ней.

Кредо: Уее-hah! Убирайся с дороги, парень!

ХРАБРЕЦ КОЙОТОВ

Координация	1d8	
Стрельба: Ружье		2
Метание: Томагавк		2
Подвижность	4d10	
Лазанье		1
Бой: Томагавк		3
Верховая езда		2
Передвижение украдкой		1
Плавание		1
Скорость	2d10	
Сила	2d12	
Энергичность	3d8	
Способность к получению знаний	4d6	
Поиск		2
Выслеживание		3
Знание	3d6	
Область знания		2
Язык: Индейские знаки		2
Язык: Английский		1
Авторитет	2d6	
Мышление	1d6	
Выживание: Равнины		2
Дух	3d6	
Вера		1
Сила воли		2
Твердость в бою		14
Грани:		
Оберукий		3
Недостатки:		
Чужеземец		-3
Бедный		-3
Упрямый		-2
Суеверный		-2

Специальные способности: Ритуал 1 – Обещание, Дар – Сила медведя

Имущество: Два томагавка, Винчестер '73, 50 патронов, лошадь, \$65 белого человека.

КРАТКОЕ ОПИСАНИЕ

Я не герой. Я простой ковбой. Я иду от работы к работе, от фермы к железной дороге и так до тех пор пока мне платят. Но не вздумай связываться со мной. Пастись скот – занятие не для слабаков, и я ношу винчестер не для красоты. Помни об этом, парень.

Кредо: В этой местности что-то пугает коров.Что-то большое! Что-то ужасное! Сейчас моя очередь стоят на страже и я узнаю, кто именно пугает мой скот.

КОВБОЙ

Координация	4d10	
Стрельба: Ружье, Пистолет		3
Подвижность	3d8	
Лазанье		1
Уклонение		2
Бой: Рукопашный		2
Верховая езда		3
Передвижение украдкой		1
Извозчик		2
Скорость	4d6	
Сила	2d10	
Энергичность	2d12	
Способность к получению знаний	3d6	
Поиск		1
Знание	1d6	
Область знания:		
Родные пределы		2
Авторитет	1d8	
Приручение животных		4
Благоговейный страх		3
Мышление	2d6	
Азартная игра		2
Подбор компонентов		2
Выживание: Равнины		2
Дух	2d6	
Твердость в бою		18
Грани:		
Имущество		1
(Храбрая лошадь. Дух 2d8, Сила воли 4d8)		
Недостатки:		
Враг машин		-2
Верный		-3
Бедный		-3
Тормоз		-2

Имущество:

Винчестер '73, 50 патронов, нож боуи, походная кровать, \$14.

КРАТКОЕ ОПИСАНИЕ

Я не герой. Я простой ковбой. Я иду от работы к работе, от фермы к железной дороге и так до тех пор пока мне платят. Но не вздумай связываться со мной. Пасти скот – занятие не для слабаков, и я ношу винчестер не для красоты. Помни об этом, парень.

Кредо: В этой местности что-то пугает коров.Что-то большое! Что-то ужасное! Сейчас моя очередь стоят на страже и я узнаю, кто именно пугает мой скот.

ИГРОК

Координация	4d10	
Стрельба: Пистолет		3
Ловкость рук		3
Подвижность	2d6	
Лазанье		1
Уклонение		3
Верховая езда		1
Передвижение украдкой		1
Скорость	4d6	
Выхватывание оружия		2
Сила	1d6	
Энергичность	3d6	
Способность к получению знаний	2d10	
Тщательность исследования		4
Поиск		2
Знание	2d6	
Область знания		2
Авторитет	2d6	
Убеждение		2
Мышление	2d12	
Блеф		4
Азартная игра		5
Насмешка		4
Дух	2d6	
Сила воли		2
Твердость в бою		12
Грани:		
Динеро		2
Энергичный		1
Очаровашка		1
Недостатки:		
Болезненность		-5
(Смерть стучится в вашу дверь. Возможно, она имеет мистическую природу!)		
Жажда смерти		-5

Имущество:

.36 Морской револьвер Кольта, 50 патронов, пеппербокс Руперта, лошадь, вечерний костюм, игральные карты, \$312.

КРАТКОЕ ОПИСАНИЕ

Жизнь – игра! Хочешь сыграть? Ставлю 100\$, что выпутаюсь из любых проблем не будучи подстреленным! Ты в игре? Нет, я не боюсь смерти. Она моя постоянна компаньонка. Когда придет мой час, ты найдешь меня в аду, играющим в покер с чертями. Так что давай, вытаскивай деньжата!

Кредо: Так тебе нравятся азартные игры. Уверяю тебя, ты останешься без денег через четверть часа!

ГАУЧО

Координация	4d10	
Стрельба: Дробовик		2
Матание: Боло		3
Подвижность	2d12	
Лазанье		1
Уклонение		3
Верховая езда		3
Передвижение украдкой		1
Скорость	2d10	
Сила	3d8	
Энергичность	1d8	
Способность к получению знаний	3d6	
Тщательность исследования		2
Поиск		3
Выслеживание		3
Знание	1d6	
Область знания		2
Язык: Английский		2
Испанский (родной)		
Авторитет	2d6	
Приручение животных		2
Мышление	2d6	
Выживание: Равнины		2
Дух	4d6	
Сила воли		2
Твердость в бою		12
Грани:		
Очаровашка		1
Недостатки:		
Неуч		-2
(По испански читать умеешь, но английский для тебя загадка.)		
Закон запада		-5
Героизм		-3

Имущество:

Боло, лошадь, походная кровать, фляжка, столовый набор, веревка (50'), \$80.

КРАТКОЕ ОПИСАНИЕ

Хола, сеньор. Энкантадо. Си, я работать на множестве ферм от Мексики до Техаса и видеть множество странных вещей! По-началу, я тоже не верить, но когда тварь хватать тебя за шкуру, по-неволе приходится поверить. Сейчас я путешествовать по северной Америке. Искать тварей, которые вредить людям и уничтожать их. Дайте мне шанс, и я показать что люди, живущие к югу от границы, делать с подобными существами.

Кредо: Нет проблема!

СТРЕЛОК

Координация	3d10	
Стрельба: Пистолет, Ружье		3
Скоростная перезарядка: Пист.		2
Подвижность	1d8	
Лазанье		1
Уклонение		3
Ближний бой: Рукопашный		2
Верховая езда		3
Передвижение украдкой		1
Скорость	2d12	
Выхватывание оружия		2
Сила	2d6	
Энергичность	2d6	
Способность к получению знаний	2d8	
Поиск		1
Знание	1d6	
Область знания		2
Авторитет	1d10	
Благоговейный страх		3
Мышление	2d6	
Дух	1d8	
Сила воли		2
Твердость в бою		14
Грани:		
Энергичный		3
Знаменитость		1
Недостатки:		
Враг		-1
(Кто-то постоянно хочет доказать, что он быстрее, чем ты.)		
Героизм		-3
Мстительный		-3

Имущество:

Армейский револьвер Кольта, Винчестер '73, 50 патронов для револьвера и 50 для винчестера, лошадь, \$56.

КРАТКОЕ ОПИСАНИЕ

Я пришел сюда, потому что я лучший! Ты хватаешь пистолет, а я уже выстрелил. Ты, полагаешь, что это плохая новость? Не бойся. Доставай пушку, парень и посмотрим, кто окажется быстрее. Устроим настоящее шоу, ведь живой стрелок, это прыгающий стрелок, не так ли?

Нет, тогда убирайся прочь и не попадайся мне на глаза. Не забывай, что мой револьвер заряжен постоянно.

Кредо: Готов потанцевать, дружок?

КАРТЕЖНИК

Координация	2d8	
Умения карманника		2
Ловкость рук		3
Подвижность	2d6	
Лазанье		1
Скорость	3d6	
Сила	2d6	
Энергичность	1d6	
Способность к получению знаний	2d8	
Тщательность исследования		3
Поиск		3
Знание	2d10	
Академическое зн.: Оккультизм		4
Область знания		2
Авторитет	2d6	
Выступление		2
Мышление	3d12	
Блеф		3
Азартная игра		4
Насмешка		2
Выживание в городе		2
Дух	1d8	
Сила воли		2
Твердость в бою		14
Грани:		
Арканное знание: Картежник		3
Лингвист		1
Недостатки:		
Неудачливый		-5
Любопытный		-3
Привычка		-1
(Вы постоянно тасуете карты)		
Отморозок		-1

(Некоторые говорят, что вы шуллер)

Специальные способности:

Картометание: 4

Промах!, Призрачные пальцы, Человек-тень, Спиритуальный удар.

Имущество:

.44 Дирринджер, 50 патронов, игральные карты, \$238.75.

КРАТКОЕ ОПИСАНИЕ

Хочешь увидеть фокус? Я знаю несколько. Тебе понравится. Будь уверен, ибо я известен многим на пространстве от Нового Орлеана до Лост Анджелеса. Ты думаешь стрелки двигаются быстро. По сравнению со мной они – тормоза. Хорошо, может быть я ошибаюсь, но я умею делать такое, по сравнению с чем кольт оказывается детской игрушкой.

Кроме того, я знаю множество опасных вещей. Таких, которые обычному человеку лучше не знать. Я заглядывал в глубины Ада и общался с демонами. Цена велика, но и власть огромна! Конечно, это игра, но что за жизнь без шанса и азарта?

Кредо: Возьми карту, любую карту!

ПАРЕНЬ

Координация	1d8	
Стрельба: Пистолет		2
Умения карманника		2
Подвижность	2d12	
Лазанье		2
Ближний бой: Рукопашный		1
Верховая езда		2
Передвижение украдкой		3
Плавание		1
Скорость	4d6	
Выхватывание оружия		1
Сила	2d6	
Энергичность	3d6	
Способность к получению знаний	2d6	
Тщательность исследования		2
Поиск		2
Знание	1d6	
Область знания		2
Авторитет	4d10	
Убеждение		2
Мышление	2d6	
Блеф		1
Подбор компонентов		2
Дух	2d10	
Сила воли		3
Твердость в бою		12
Грани:		
Кнак (Кошачий ребенок)		5
Недостатки:		
Амбициозность		-3
Любопытный		-2
Малыш		-2
Пискля		-2

Имущество:

Армейский револьвер Кольта ординарного действия, 50 патронов, лошадь, нож, кабура для быстрого выхватывания оружия, лягушка, \$60.

КРАТКОЕ ОПИСАНИЕ

Не говори так со мной, мистер. Я уже взрослый, мне практически 13! Я видел такие вещи, которые не видели люди старше меня в два раза. Уж эти твари бы их съели, ни ручек ни ножек бы не осталось!

Говорю вам, это были такие огромные зубастые твари. Они съели мою семью и я едва удрал от них, работая своими ногами. Сейчас бы я на них поохотился, ибо у меня есть пушка. Мне уже не страшны ни их ноги, ни их хвосты. Если ты хочешь помочь мне, то лучше возьми меня с собой. Мы постреляем этих ужасных тварей!

Кредо: Видишь? Я не какой-нибудь глупый малец, я могу быть покруче бывалых ветеранов.

СУМАСШЕДШИЙ УЧЕНЫЙ

Координация	4d6	
Стрельба: Огнемёт		3
Подвижность	1d6	
Лазанье		1
Управление трансп. сред.		3
Передвижение украдкой		1
Извозчик		2
Скорость	3d6	
Сила	2d6	
Энергичность	3d6	
Способность к получению знаний	2d10	
Тщательность исследования		1
Поиск		3
Знание	2d12	
Взрывное дело		2
Область знания		2
Сумасшедшая наука		4
Наука: Инженерное дело		3
Наука: Химия		2
Наука: Физика		2
Авторитет	1d8	
Мышление	4d10	
Подбор компонентов		3
Фундаментальное мышление		4
Дух	3d8	
Сила воли		2
Твердость в бою		14
Грани:		
Арканное знание: Сум.ученый		3
Динеро		2
Приобщенный к стали		1
Недостатки:		
Плохое зрение		-2
(для чтения и писания нужны очки)		
Любопытный		-3
Упрямый		-2
Хвастун		-2

КРАТКОЕ ОПИСАНИЕ

Одну минутку! Сейчас потушу огонь. Волосы по какой-то неизвестной причине отлично горят! Что ты желаешь получить? Машину для путешествия во времени? Я имею несколько идей на этот счет. А может быть огнемёт или пистолет гатлинга? Нет, это слишком просто. Тебе сделает его любой толковый оружейник. Давай-ка я покажу тебе кое что особенное!

Кредо: Не трогай это!

ЧЕЛОВЕК В ЧЕРНОМ

Координация	3d8	
Стрельба: Автомат. оруж.		3
Взлом		2
Подвижность	2d10	
Лазанье		1
Ближний бой: Рукопашный		2
Передвижение украдкой		3
Скорость	4d6	
Сила	1d6	
Энергичность	2d6	
Способность к получению знаний	2d12	
Тщательность исследования		3
Поиск		3
Знание	1d8	
Академическое знание: Оккульт.		3
Область знания		2
Профессия: Законник		2
Авторитет	4d10	
Лидерство		2
Благоговейный страх		2
Убеждение		2
Мышление	3d6	
Блеф		2
Выживание в городе		3
Дух	2d6	
Сила воли		2
Твердость в бою		12
Грани:		
Имущество		3
(Пистолет Гатлинга)		
Недостатки:		
Враг (Техасские рейнджеры)	-2	
Привычка (Язык за зубами)	-3	
Обязанность (Агентство)	-3	
Хвастун	-2	

Имущество:

Пистолет гатлинга, Дирринджер, Блокнот и инструменты для записи, две коробки патронов по 50 штук, \$235.

КРАТКОЕ ОПИСАНИЕ

Расскажи мне о той штуке, которую ты видел. Не так громко, пожалуйста, соседи услышат. Ты пил, когда увидел тварь? Тише. Я пытаюсь собрать все факты о явлении. О-кэй. Закругляюсь. Из всего услышанного я могу сделать вывод, что ты столкнулся со стандартным злобным призраком 3-его класса. Я классифицировал его в личных целях и по своей системе. Ну, понимаешь, когда-нибудь я напишу об этом книгу. Тогда, когда все завершится.

Ну, а до тех пор мы будем молчать, не так ли? Людям не надо слышать о монстрах, она запаникуют, а нам этого не нужно!

Кредо: Правда где-то там! И я сделаю все для того, чтобы она там и оставалась.

ПИСАКА

Координация	3d6	
Стрельба: Пистолет		2
Взлом		2
Подвижность	3d6	
Лазанье		1
Передвижение укладкой		2
Скорость	4d6	
Сила	2d6	
Энергичность	1d6	
Способность к получению знаний	2d12	
Тщательность исследования		4
Поиск		3
Знание	2d10	
Маскировка		2
Область знания		2
Профессия: Журналист		4
Авторитет	3d8	
Убеждение		4
Повествование историй		4
Мышление	4d10	
Блеф		3
Выживание в городе		3
Дух	1d8	
Сила воли		2
Твердость в бою		14
Грани:		
Высокопоставленный друг		2
Еще один такой же друг		2
И еще один друг		2
Удачливый как ирландец		3
Лингвист		1
Недостатки:		
Любопытный		-3
Клятва (писать правду)		-5
Пацифист		-3

Имущество:

Блокнот и инструменты для записи, Морской револьвер Кольта, две коробки патронов по 50 штук, \$236.

КРАТКОЕ ОПИСАНИЕ

Расскажи мне все, что запомнил и побыстрее. Но поспеши, мне надо успеть на телеграф, чтобы твой рассказ попал в воскресный выпуск «Эпитафии». Газета тебе хорошо заплатит, ну, ты знаешь. Есть ли у тебя фотография этого существа. Это важно! Картинка стоит тысячи слов. Сейчас я схожу за шерифом и мы взглянем на останки существа своими глазами. Ты пойдешь со мной? Я доставал его и он, похоже, на меня обиделся. Прошлую ночь я вообще провел в тюрьме, на основании того, что «нарушил спокойствие».

Ха! Нарушил спокойствие! Пусть занимается своим делом, такие парни, как ты, да я, не должны сваливать на себя всю грязную работу!

Кредо: Надо бы заняться этим плотнее. Я чувствую, что рядом замечательная история!

СЕСТРА

Координация	1d6	
Подвижность	1d8	
Лазанье		1
Ближний бой: Рукопашный		3
Передвижение украдкой		1
Скорость	4d6	
Сила	3d8	
Энергичность	3d6	
Способность к получению знаний	2d10	
Тщательность исследования		2
Поиск		2
Знание	2d6	
Язык: Латынь		2
Медицина: Общая		2
Профессия: Теолог		2
Авторитет	4d10	
Лидерство		2
Благоговейный страх		3
Повествование историй		3
Мышление	3d6	
Дух	2d12	
Вера		5
Сила воли		3
Твердость в бою		16
Грани:		
Арканное знание (Благослов.)		3
Недостатки:		
Болтун (Не лжешь)		-3
Бедный (Даешь милостыню)		-3
Клятва (Господу)		-5

Специальные способности: Поддержка свыше, Возложение рук, Защита, Жертва, Усиление, Поддержка.

Имущество: Четки, Серебряное распятие, \$10.

КРАТКОЕ ОПИСАНИЕ

Подойдите ближе, друзья. Я возглавлю вас в борьбе против ужасов ночи и мой Крестовый поход никто не сможет остановить. Я видела тварей, скрывающихся в тенях, но я не боюсь их, поскольку Господь направляет мою руку и защищает душу. Сейчас, мы направимся в вековечный мрак и осветим его светом добра, который даст нам милосердный Господь. Вы со мной?

Кредо: Убери свои грязные руки, ты, нечестивый ужас из Ада.

КУРЬЕР ПОНИ-ЭКСПРЕСС

Координация	3d8	
Стрельба: Пистолет		3
Подвижность	4d10	
Лазанье		1
Уклонение		4
Ближний бой: Рукопашный		2
Верховая езда		5
Передвижение украдкой		2
Извозчик		1
Скорость	4d6	
Быстрое выхватывание оружия		2
Сила	2d6	
Энергичность	2d10	
Способность к получению знаний	3d6	
Тщательность исследования		2
Поиск		2
Знание	1d6	
Область знания: Дороги		3
Авторитет	3d6	
Мышление	1d8	
Выживание		3
Дух	2d6	
Сила воли		2
Твердость в бою		12
Грани:		
Имущество		1
(Быстроногая лошадь, Передвиж:12)		
Недостатки:		
Тощий		-5
Обязанность (Доставка почты)		-3

Имущество:

Кольт миротворец двойного действия, Быстрая лошадь, \$188.

КРАТКОЕ ОПИСАНИЕ

Я агенты службы доставки. Куда надо ехать? Где? Там много индейцев и бандитов, что ты потерял в этом забытом Богом месте? Постой! Я не говорил, что не поеду туда! Я могу поехать куда угодно, но это обойдется тебе в копеечку!

Кредо: Тебе лучше будет убрать ствол, мистер, а то узнаешь, на что способны почтальоны!

ПРЕПОДОБНЫЙ

Координация	1d8	
Стрельба: Пистолет		2
Подвижность	1d6	
Лазанье		1
Ближний бой: Дубинка		3
Передвижение украдкой		1
Верховая езда		2
Скорость	3d6	
Сила	3d6	
Энергичность	2d6	
Способность к получению знаний	2d6	
Тщательность исследования		3
Поиск		2
Знание	3d8	
Язык: Латынь		2
Медицина: Общая		2
Профессия: Теолог		2
Область знания		2
Авторитет	4d10	
Убеждение		2
Благоговейный страх		3
Мышление	2d10	
Дух	2d12	
Вера		5
Сила воли		2
Твердость в бою		18
Грани:		
Арканное знание (Благослов.)		3
Недостатки:		
Героизм		-3
Обязанность (Проповедь)		-1
Пацифист		-3
Самобичевание		-3

Специальные способности: Поддержка свыше, Возложение рук, Защита, Вдохновение, Усиление, Поддержка.

Имущество: Ореховая дубинка (STR+1d6,урон), Кольт Миротворец, 50 патронов к нему, Библия, крест, \$227

КРАТКОЕ ОПИСАНИЕ

Мерзкие твари заполонили мир. Они – расплата за грехи наши! Но не бойтесь. Мы храбро пойдем дорогой смертной тени. Моя ореховая дубинка и мой миротворец привнесут в этот темный мир божественный свет. Я истинный крестоносец господа! Помните в это темное время, что сила Добра – величайшая истина. В молитве вы найдете спасение! Столкнувшись с силами тьмы испробуйте сначала молитву, и только потом направляйте на врага оружие.

Кредо: Читай молитву, бездарь!

СТАРАТЕЛЬ

Координация	4d6	
Стрельба: Дробовик		3
Подвижность	3d8	
Лазанье		3
Плавание		1
Передвижение укладкой		1
Извозчик		2
Скорость	2d10	
Сила	2d12	
Энергичность	4d8	
Способность к получению знаний	1d8	
Поиск		4
Знание	1d6	
Взрывное дело		3
Язык: Индейских знаков		2
Профессия: Рудокоп		3
Авторитет	3d6	
Приручение животных (мул)		2
Мышление	2d6	
Азартная игра		2
Выживание: Горы		2
Дух	2d6	
Сила воли		2
Твердость в бою		14
Грани:		
Толстокожий		3
Недостатки:		
Плохой слух		-3
Старик (Передвижение -2)		-5
Упрямый		-2

Имущество: Кирка (STR+2d6), лопата, походная кровать, 2 мула, дешевая повозка (надежность 19), подержанный дробовик (надежность 19), 20 патронов, \$58.

КРАТКОЕ ОПИСАНИЕ

Это моя дыра, ты грязный, любопытный зевака! А! Извините, мистер, уши мои слышат не так хорошо, как раньше. Что вы ищите? Нет, я никогда о таком не слышал. Ни о больших, ни о маленьких! В недрах земли я видел другие вещи. Не менее ужасные. Злых тварей! От их вида любой городской обитатель поседет в мгновение ока!
Хочешь услышать о них?

Кредо: Уж поверь мне, под землей прячется не только золото и призрачная скала.

ДЕВОЧКА ИЗ САЛУНА

Координация	3d6	
Стрельба: Пистолет		2
Взлом		2
Подвижность	4d6	
Лазанье		3
Передвижение укладкой		4
Скорость	3d6	
Сила	1d6	
Энергичность	2d6	
Способность к получению знаний	4d10	
Поиск		3
Тщательность исследования		3
Знание	1d8	
Область знания		2
Медицина: Общая		3
Авторитет	2d12	
Убеждение		4
Мышление	4d10	
Блеф		3
Азартная игра		3
Насмешка		2
Подбор компонентов		3
Выживание в городе		3
Дух	3d8	
Твердость в бою		14
Грани:		
Чуткий сон		1
Очаровашка		1
Голос: Сладенький		1
Недостатки:		
Любопытный		-3
Жадность		-2
Бедный		-3
Мстительный		-3

Имущество: Дирринджер .44, 50 патронов, дорогое платье, \$24.

КРАТКОЕ ОПИСАНИЕ

Иди сюда, сладенький. Хочешь потанцевать? Дайм за танец. Я умею отлично вальсировать. А может быть ты хочешь информацию. Это обойдется тебе дороже, на много дороже!

Да я была с мэром несколько раз. Думаю он оценил это. Надеюсь, ты не скажешь о моем откровении его жене! Сейчас он ведет себя очень странно. Ходит повсюду со своей мерзкой черной собакой. Был ли он со мной в ночь убийства? Нет, нет. У него запал короткий – если ты понимаешь, о чем я говорю.

Эй у меня идея. Давай поймем его на живца. В нужный момент я смогу его отвлечь. Верь мне, я смогу это сделать с любым мужчиной. О моей безопасности можешь не беспокоиться. Моя подвязка скрывает секрет. Какой? А вот это уже не твое дело сладенький. Знай, что при необходимости я воспользуюсь им.

Кредо: Может быть поднимемся наверх, большой парень?

ШЕРИФ

Координация	2d12	
Стрельба: Пистолет, Дробовик		
Ружье		3
Подвижность	2d10	
Лазанье		1
Уклонение		3
Ближний бой: Рукопашный		3
Верховая езда		3
Передвижение украдкой		1
Плаванье		1
Скорость	4d10	
Выхватывание оружия		3
Сила	3d8	
Энергичность	4d6	
Способность к получению знаний	1d8	
Поиск		3
Тщательность исследования		3
Знание	1d6	
Профессия: Законник		1
Авторитет	3d6	
Лидерство		3
Благоговейный страх		3
Мышление	2d6	
Дух	2d6	
Сила воли		2
Твердость в бою		12
Грани:		
Законник		3
Уравновешенный		5
Ветеран Таинств. Запада		
Недостатки:		
Закон Запада		-5
Обязанность		-5

(Охрана городского порядка за \$60 в месяц)

Имущество: Смит & Вессон Фронтир .44, коробка патронов – 50 штук, лошадь, \$82.

КРАТКОЕ ОПИСАНИЕ

Как дела, странник? Как тебе наш маленький городок? Мирный, не так ли? Нам нравится жить спокойно, компренде? Через город всякие проходят – громкоголосые священники, стрелки, даже культисты, которые препираются из западных пустошей.

Мне не важно, кто ты, но если ты нарушишь порядок в моем городе,то судья будет иметь дело только с твоим трупом.

Кредо: Убери руку с пушки. Медленно, не спеша!

МОШЕННИК

Координация	3d8	
Умения карманника		3
Взлом		2
Ловкость рук		3
Подвижность	3d6	
Лазанье		1
Передвижение украдкой		3
Скорость	4d6	
Сила	1d6	
Энергичность	2d6	
Способность к получению знаний	4d10	
Поиск		3
Тщательность исследования		3
Знание	2d12	
Маскировка		2
Авторитет	2d10	
Выступление		3
Убеждение		4
Повествование историй		3
Мышление	1d8	
Блеф		4
Азартная игра		3
Насмешка		3
Дух	2d6	
Сила воли		2
Твердость в бою		12
Грани:		
Голос (+1 к броскам убеждения)		3
Недостатки:		
Жадный		-2
Отморозок (тебе не рады, парень)		-3
Тощий (Размер 5)		-5

Имущество: Лошадь, телега полная всяких безделиц (общей ценой \$10), впрочем, ты можешь продать безделицы подороже, долларов за 15.

КРАТКОЕ ОПИСАНИЕ

Сюда, друзья, сюда! Взгляните же на сокровища, которые я достал из гробницы Короля! Я добыл их, путешествуя по руинам, в которые никогда не ступала нога белого человека! Я доставал сокровища из карманов миллионеров, святых и дикарей. Теперь вся моя добыча лежит перед вами! Она бесценна!

Что, ты видел мое лицо раньше?! На плакате с долларовой подписью? Нет, это был не я! Впрочем, мне все равно пора! Понимаешь ли, остались не разграбленные руины!

Кредо: Нет шериф, я не говорил о том, что эта бутылка заражена брюшным смерчем, я лишь сказал, что виски замечательное, но мне платить нечем!

ШАМАН СИУ

Координация	2d6	
Подвижность	2d6	
Лазанье		3
Ближний бой: Копье		2
Передвижение украдкой		3
Скорость	1d8	
Сила	1d6	
Энергичность	3d6	
Способность к получению знаний	2d10	
Поиск		2
Тщательность исследования		2
Знание	3d8	
Академическое знание: Оккульт.		3
Область знания: Дакота		3
Язык: Индейских знаков		2
Язык: Английский		1
Медицина: Общая		1
Авторитет	2d10	
Мышление	3d8	
Выживание: Горы		3
Дух	4d12	
Сила воли		3
Твердость в бою		18
Грани:		
Арканное знание: Шаман		3
Недостатки:		
Любопытный		-3
Хромота		-3
Клятка (Старый путь)		-4

Специальные способности: Ритуал 4, Танец, Пост, Ритуальная раскраска, Обещание. Медицина, Смена облика, Парящий с орлами, Дикий путь.
Имущество: Копье (3d6), Мешочек с корнями растений и травами для лечения, \$240.

КРАТКОЕ ОПИСАНИЕ

Я не часто говорю, так что слушай меня внимательно! Я был в охотничьей земле и говорил с духами природы. Я сделал открытие. Духи сердятся. Они говорят, что люди забыли Старый путь. Простой путь. Молодые храбрецы верят в пули, посылаемые машинами, они не верят в стрелу, которая была пущена живой рукой. Я же иду в мир белых людей, для того, чтобы сражаться с порожденными ими чудовищами. Преимущества старого пути могут быть продемонстрированы только на практике.

Кредо: Хм, выглядит серьезно. Я помогу тебе, но только в том случае, если ты обещаешь мне придерживаться старого пути.

СОЛДАТ

Координация	2d12	
Стрельба: Ружье		4
Скоростная перезарядка: Ружье		2
Подвижность	4d10	
Лазанье		1
Уклонение		2
Ближний бой: Рукопашный		2
Верховая езда		2
Передвижение украдкой		1
Скорость	3d8	
Сила	2d10	
Энергичность	1d8	
Способность к получению знаний	4d6	
Поиск		1
Выслеживание		2
Артиллерийское дело		2
Знание	1d6	
Область знания		2
Язык: Индейских символов		3
Авторитет	3d6	
Лидерство		2
Мышление	2d6	
Выживание: любое		2
Дух	3d6	
Сила воли		2
Твердость в бою		14
Грани:		
Храбрость		3
Звание (Рядовой)		1
Недостатки:		
Нетерпимость (К людям по ту сторону линии Медисона-Диксона)		-2
Враг (См. выше)		-2
Верность (К товарищам)		-3
Обязанность (Служба)		-3

Имущество: Карабин Спенсера, 30 патронов, дорогое платье, \$75 (накопил за время службы).

КРАТКОЕ ОПИСАНИЕ

Капитан приказал нам отправиться в путь и найти то, что убило столько людей. Сказано, сделано, мы нашли ЭТО и поступили с ним так, как заведено. О нет, мы не убили его. Сейчас тварь в форте. Без еды и воды. Без пуль. Впрочем, пули его все равно не берут. Ему надо что-нибудь по действеннее.

И не спрашивай меня, как оно выглядит. Ты все равно не поверишь. Зачем я это делаю? Не знаю, но точно не из-за денег.

Кредо: О чем ты думал, когда сказал, что мы из кавалерии?

ШПИОН

Координация	1d8	
Умения карманника		3
Стрельба: Пистолет		3
Взлом		3
Подвижность	2d6	
Лазанье		2
Передвижение украдкой		4
Верховая езда		2
Плаванье		1
Скорость	4d2	
Выхватывание оружия		2
Сила	2d6	
Энергичность	3d6	
Способность к получению знаний		2d12
Поиск		3
Тщательность исследования		4
Знание	3d8	
Область знания		2
Взрывное дело		4
Маскировка		4
Авторитет	4d10	
Благоговейный страх		2
Выступление		2
Убеждение		2
Мышление	3d10	
Блеф		3
Азартная игра		2
Подбор компонентов		2
Фундаментальное мышление		2
Дух	1d6	
Твердость в бою		2
Твердость в бою		12
Грани:		
Динеро (От патрона)		3
Кемосабе		1
Удачливый как ирландец		3
Ветеран таинственного запада		
Недостатки:		
Любопытный		-3
Враг (пойман – труп)		-5
Обязанность (Разведка)		-2
Мстительный		-3

Имущество: Карабин Спенсера, 30 патронов, дорогое платье, \$75 (накопил за время службы).

КРАТКОЕ ОПИСАНИЕ

Я могу ответить на твой вопрос, но после этого мне придется тебя убить. Все, что я могу сказать тебе, без риска для жизни – эта информация уйдет в Вашингтон и я получу за нее удвоенную плату. Моя работа выглядит не такой уж и сложной. Я вхожу в самые роскошные дома, разговариваю с политиками и членами высшего общества. Звучит заманчиво? В действительности же я ищу их маленькие грязные секреты. Узнай они про эту, не сносить мне головы.

Кредо: Еще одно новое изобретение? Можно посмотреть. Я слабо разбираюсь в паровых машинах, но очень люблю вражеские секреты.

ТЕХАССКИЙ РЕЙНДЖЕР

Координация	2d12	
Стрельба: Пистолет, Ружье		3
Подвижность	2d10	
Лазанье		1
Уклонение		2
Ближний бой: Нож		3
Верховая езда		2
Передвижение украдкой		1
Скорость	4d10	
Выхватывание оружия		2
Сила	3d8	
Энергичность	4d6	
Способность к получению знаний	1d8	
Поиск		1
Выслеживание		2
Знание	1d6	
Область знания		2
Язык: Испанский, Мексиканский		1
Авторитет	3d6	
Лидерство		1
Благоговейный страх		2
Мышление	2d6	
Выживание: любое		2
Дух	3d6	
Сила воли		2
Твердость в бою		12
Грани:		
Законник		5
Недостатки:		
Амбициозность (Одно слово – рейнджер)		-3
Враг (Северяне)		-2
Обязанность (Ловить монстров)		-5

Имущество: Армейский пистолет, 50 патронов, лошадь, \$73 кофедеративных, конечно.

КРАТКОЕ ОПИСАНИЕ

Кончай нести чушь! «Шакалопов» не существует. Это простой кролик. Кро-лик! Ты, наверное не знаешь, что в Техасские кролики вырастают до громадных размеров. Туша, которую мы нашли, не имела рогов. Это были костяные наросты, которые появляются у кроликов от старости. Если ты еще раз скажешь мне об этом чертовом кролике, я позову сюда Джима Боуи и он примет в разговоре мою сторону. Вот увидишь!

Так, ну а теперь показывай то место, где ты стоял и НЕ ВИДЕЛ, как твоя тетушка Минни лезет из могилы.

Кредо: Ты сделал это парень. Сейчас ты узнаешь, что такой правосудие по-техасски.

ЧАСТЬ 4: ВСЕМ ОГНЕСТРЕЛЬНЫМ ИГРУШКАМ ПРЯМАЯ ДОРОГА В АД.

К текущему моменту времени ты научился собирать персонажа, определять его характеристики и способности. Теперь пришло время устроить хорошую потасовку и отправить в воздух горячий огонь и тяжелый свинец.

ОБОРОТ

Когда начинается перестрелка, маршал останавливает ход игры и начинает отсчет времени по оборотам (каждый оборот занимает, примерно 5 секунд). В свою очередь, каждый оборот разделен на сегменты, а каждая карта действий (от туза до двойки) является прямым отображением сегмента на игровом столе. Далее, каждая сторона конфликта имеет свою колоду действий. У маршала она своя. У игроков своя. Использование колод позволяет нам наглядно отобразить все действия персонажей не прибегая к сложным схемам и расчетам. Если ты прочитаешь главу до конца, то всенепременно поймешь, почему так получилось.

КОЛОДА ДЕЙСТВИЙ

Не имеет значение, как метко ты стреляешь, если скорость твоих движений, сходна со скоростью черепахи, ползущей по мокрой дороге в дождливый день.

Когда маршал говорит, что пришла пора хвататься за пушки, все персонажи должны совершить бросок на *Скорость* против сложности 5. После этого все игроки тянут из колоды по одной карте, плюс еще одну карту за каждый подъем сверх вышеозначенного показателя TN. Если бросок на Скорость приводит к провалу, то персонаж не получает в этом обороте ни одной карты действия.

Перетасовка: Если колода подходит к концу, то маршал должен перетасовать ее. Если из колоды вытаскивается черный джокер, колода немедленно тасуется и оборот завершается.

Максимальное количество карт: Один игрок может иметь в руке не больше 5 карт действий если ему, конечно, не подвластны сверхъестественные силы и он не является проклятым.

ВНЕЗАПНАЯ АТАКА

Обычно, все нормальные люди хватаются за пистолеты тогда, когда противник хватается за свое оружие. Однако, есть среди героев и такие, которые могут прозевать даже пролетающий мимо артиллерийские снаряд. Такие-то персонажи, как правило и подвергают внезапной атаке со стороны плохих/хороших парней.

В том случае, если персонаж оказывается жертвой внезапной атаки, то он должен совершить проверку на *Способность к получению знаний* против сложности, величина которой колеблется от 5 (герой наполнен подозрениями) до 11 (герой раззява).

В случае провала броска, персонаж не тянет ни одной карты и пропускает свой оборот. В противном случае он действует обычным образом, но совершает в начале оборота проверку Силы Воли против сложности 5.

ДЕЙСТВИЯ

Каждый оборот продолжается 5 секунд. За это время персонажи совершают свои действия согласно старшинству карт. Чем старше карта, тем быстрее действует персонаж. Маршал начинает отсчет туза и ведет его до двойки. Персонажи, обладающие соответствующими картами последовательно переворачивают названные карты, делают заявки и реализуют их.

Действия занимающие несколько оборотов: Большинство действий (стрельба из пистолета или проверка воли) занимают один оборот. Однако, инициация раскладов может занять более продолжительный промежуток времени. Такие действия имеют специальную характеристику Скорость, величина которой показывает, сколько Карт Действий необходимо отдать, чтобы добиться необходимого результата.

Совпадающие карты (у игроков): Если карты совпадают по старшинству, то скорость действия определяется по масти. Пики ходят первыми, Черви вторыми, Буби третьими, а Трефы четвертыми.

Совпадающие карты (у игрока и маршала): Такое тоже может быть. В этом случае действия происходят одновременно.

ПОДТАСОВКА

Иногда имеет смысл не действовать, а подождать несколько мгновений для того, чтобы ситуация на поле боя изменилась кардинальным образом. К примеру, если за окном сидит страшный зверь, нет никакой необходимости лезть к нему через окно. Лучше подождать немного и всадить в прыгающую тварь заряд дроби.

Подтасовка позволяет игроку сохранить одну карту действий в руке специально для того, чтобы совершить внеплановое действие в любой момент времени. Для совершения подтасовки, игрок должен положить на стол одну карту действий (рубашкой вверх) и отдать вместе с ней одну метку судьбы.

Подтасованная карта играет в любой момент времени начиная со следующего оборота. Когда игрок совершает «подтасовку», карта с меткой уходит к маршалу и только после этого герой может совершить свой заранее придуманный поступок.

Превентивное действие: Карта подтасовки может быть использована для прерывания вражеского действия. Для того, чтобы осуществить данную процедуру, требуется отдать заготовленную карту маршалу и совершить с противником противоположные проверки на характеристику Скорость. Если герой побеждает в проверке, действия персонажа и антагониста совершаются одновременно. Если герой получает в проверке один подъем он действует быстрее своего врага. Естественно, превентивное действие не гарантирует герою благополучный исход боевой ситуации, но оно дает ему шанс выжить.

Игрок может удерживать подтасованные карты в руке до тех пор, пока не кончится бой, ему не попадется Черный Джокер или противник не отправит карту в отбой в результате противоположной проверки на Силу Воли.

ДЖОКЕРЫ

Джокеры – это уникальные карты, которые находятся в колоде, но обладают особыми действиями. Джокеры не могут быть отложены на потом, а значит, их нельзя применить в подтасовке.

Красный джокер: Данная карта позволяет вашему персонажу совершить действие в любой момент оборота. При помощи джокера можно даже совершить превентивное действие, не тратя время на проверку Скорости. Таким образом, Джокер, в буквальном смысле этого слова, развязывает вашему персонажу руки.

Поскольку Джокер нельзя отложить на потом, он должен быть использован в тот же оборот боя, когда появился в вашей руке. В том случае, если оборот завершен, а джокер не использован – карта отправляется в отбой. Однако, при всем при этом, Джокер может быть использован вместе с картой «подтасовки», что позволит вашему персонажу действовать со скоростью молнии.

Кроме того, у красного джокера есть еще одна особенность. Вытягивая его вы автоматически получаете дополнительную метку судьбы. Наши поздравления парень, ты сделал это сам! Обратите внимание, что маршал не тянет метку для злодеев, когда персонажам выпадает Красный Джокер. Он делает это только в тот момент, когда героям достается Черный Джокер.

Черный джокер: Появление черного джокера всегда доставляет персонажу множество проблем. Герой теряет все свои действия в результате трагической случайности или нелепого случая (он выстрелил себе в ногу или его пистолет заклинило предшествующим выстрелом). После появления черного джокера, игрок должен отдать его маршал вместе с еще одной картой действия.

В тот же момент времени, маршал тянет плохим парням дополнительную метку судьбы, что связано с неожиданным замешательством персонажа. Конечно, это неприятно, что в игре про героев везет и плохим парням. Однако, жизнь редко бывает справедливой, не так ли?

После появления черного джокера, карта кладется в колоду и та тасуется в конце оборота. Тем самым игре придается дополнительная интрига.

ПЕРЕДВИЖЕНИЕ

Во время боя очень важно знать, куда двинулся персонаж, и как далеко он ушел. Помните, в предыдущей главе мы упоминали о характеристике Передвижение. Теперь пришло время узнать, как данный параметр действует в боевой ситуации. Итак, в течение одного оборота, персонаж может передвинуться (в ярдах) на удвоенное значение характеристики Передвижения. Передвижение можно растянуть на несколько действий, если в вашей руке находится много карт.

Бег: Персонаж бежит, если его перемещение превышает стандартную характеристику Передвижения (согласно тексту Исправлений, в новом варианте правил бег не зависит от имеющегося на руках количества Карт Действий – прим. перев.)

ВЕС И ТЯЖЕСТЬ

Иногда дополнительная тяжесть в штанах создает серьезные проблемы при передвижении, но мы не будем упоминать о данном виде груза, ибо он исключительно ваша проблема. Мы упомянем о полезном грузе, который может понадобится всякому парню, на которого устроили охоту отморозки (или, наоборот, отморожку, на которого устроил охоту шериф). Параметр вес показывает, как много груза может взять с собой персонаж, прежде чем тяжесть начнет оказывать эффект на его передвижение. Нижеследующая таблица демонстрирует прямую зависимость между грузом и скоростью.

ГРУЗ	ВЕС	ПЕРЕДВИЖЕНИЕ
Легкий	3х Силу	3/4
Средний	6х Силу	1/2
Тяжелый	10х Силу	1/4

К примеру, сила Ронана = 6. Таким образом, наш герой может спокойно ходитьнося 18 lb тяжестей. Груз переносимым Ронаном будет считаться легким до тех пор, пока вес переносимых предметов не достигнет величины 36 фунтов. Тяжелым груз не будет считаться до тех пор, пока не достигнет величины в 60 футов.

ПРОВЕРКА ВОЛИ

Когда герои попадают в боевую ситуацию, они начинают думать о том, как бы побыстрее выбить из противника остатки мозгов. Это конечно весело, но иногда веселее бывает до смерти напугать прибывшего с Восточного побережья маменькиного сынка, и отправить его обратно в Нью-Йорк не солоно хлебавши. Точно также можно обмануть крутого злодея, заставив подумать, что за его спиной сидит зубатый монстр, а потом выстрелить негодяю в спину. Впрочем, иногда бывает, что обернувшись злодей увидит за собой

настоящего монстра (это ведь Мертвые Земли, парень) и тогда стрелять придется в зубатую морду, а вовсе не в спину!

Расшатать нервы противника можно ловким применением умений, Запугивание, Блеф и Насмешка. Убеждение также может завершиться проверкой Воли, но данное умение практически невозможно применить в боевой ситуации. Кроме того, проверка воли, сама по себе является отличным средством для отыгрыша. Нет ничего удивительного в том, что маршалы иногда требуют от игроков, описать попытку убеждения в мельчайших деталях. Такой подход значительно более увлекателен, чем стандартная фраза «Я убеждаю его сделать то-то и то-то!». Весьма вероятно, что если ваша попытка убеждения придется маршалу по душе, он даст вам небольшой бонус на следующее действие.

Проверка воли требует броска на одно из означенных выше умений. В том случае, если герой пытается повлиять на группу персонажей, он должен совершить проверку против максимального ранга вражеского умения. Инициация проверки воли требует одного действия. Сопротивление ей считается свободным действием и не требует от героя ничего. Результатом проверки воли может быть один из следующих эффектов (они определяются согласно нижеприведенной таблице).

Проверка воли

Иницирована Блефом
исследования

Иницирована Благоговейным страхом

Иницирована Насмешкой

Противоположная проверка

Производится Тщательностью

Производится Силой Воли

Производится Насмешкой

Результат

Успех

1 подъем

2 подъема

Эффект

Нервишки шалят

Обезумевший от страха

Дикая паника

Нервишки шалят: В результате вашего взгляда, все проверки персонажа на умения совершаются со штрафом -4. Штраф накладывается на боевые защитные умения и последующие проверки воли.

Обезумевший от страха: Ты так сильно пугаешь противника, что он получает результат Нервишки шалят, да еще и теряет свою старшую карту действий. Если у злодея есть отложенная карта, то он в обязательном порядке теряет ее.

Дикая паника: У парня от ужаса крыша едет. Он получает все прелести состояний Нервишки шалят и Обезумевший от страха и кроме, позволяет вам вытянуть у маршала одну метку судьбы.

В качестве примера рассмотрим следующую ситуацию. Ронан столкнулся с толпой последователей преподобного Иезекии Гримма, но не стал хвататься за пушку, а так зыркнул на них, что культисты в ужасе попятились. Для запугивания Ронан использовал умение Благоговейный Страх. Предводительница культистов пыталась сопротивляться Силой воли с показателем 3d8. Бросок Ронана оказался равен 17, тогда как бросок фататичной ведьмы остался равен 6 (разница 2 подъема). В конечном итоге, «правоверная» впал в дикую панику, решила отказаться от боя, получила штраф на броски, да еще и подарила нашему герою метку судьбы. Короче, культисты поняли, что в этом городе им делать нечего и быстро отправились восвояси без единого выстрела. Вот так-то, парень!

СТРЕЛЯЮЩЕЕ ЖЕЛЕЗО

Рано или поздно, на в каждом вестерне наступает такой момент, когда люди хватаются за стволы. Это также неизбежно, как проповедь Гримма в Вербное воскресенье. С другой

стороны, не вызывает сомнения тот факт, что без перестрелок не было бы и вестерна. Однако, прежде чем хвататься за пушку при первой подвернувшейся возможности, вспомните, что у противников также имеются стволы и они без сомнения пустят их в ход. Для того, чтобы поразить цель, вы должны использовать свое боевое умение и перекинуть соответствующий TN. Если величина броска равна TN или превышает его, то вы попали в цель. Совершив выстрел, применить к нему все свои модификаторы и сообщить число маршалу. Не надо загружать главного парня нелепыми математическими подсчетами. Ему и так приходится считать за всех злодеев и игровую массовку.

БРОСОК НА ВЫСТРЕЛ

Перед тем как отправить своего противника в сторону Царства Небесного, тебе надо решить из какого оружия ты будешь по нему стрелять. Поверь, сделать это будет не просто, так как на Таинственном западе существует множество самых разных стволов от револьверов и винтовок, до пистолетов гатлинга и огнеметов.

По большей части, все имеющееся оружие попадает в одну из следующих фокусировок: пистолеты, ружья, дробовики и автоматическое оружие. Огнеметы и другие порождения Новой Науки, как правило, имеют собственную уникальную фокусировку. Естественно, ваш герой может стрелять из пушки, не имея никаких особенных навыков по ее использованию. Однако, при этом на его действие будет наложен серьезный штраф.

СКОРОСТЬ ВЕДЕНИЯ ОГНЯ

Наверное, ты уже задавался вопросом, как часто твой герой сможет стрелять в один оборот боя? В действительности все просто. Каждое представленное в игре оружие имеет собственную скорость ведения огня, которая показывает игроку, сколько выстрелов можно совершить в течение одного действия. Как правило, вышеозначенный показатель равен 1 или 2. Об очередях и гатлингах мы расскажем немного ниже по тексту главы.

ТИП ОРУЖИЯ

СКОРОСТЬ ВЕДЕНИЯ ОГНЯ (ROF)

Револьвер двойного действия	2
Револьвер одинарного действия	1
Ружье	1
Дробовик	1
Двустволка	2
Пушка гатлинга	3 (или очередь)

АТАКА

После того, как вы определите, какой кубик следует кидать и сколько раз, наступит время определить уровень сложности, относящийся к попаданию в цель.

ФАКТОР ДАЛЬНОСТИ

Сложность попадания в цель равна $5 +$ (модификатор дальности). Для того, чтобы рассчитать модификатор, вы должны определить дистанцию (в ярдах) между стрелком и целью, после чего разделить найденную величину на Порог Дальности конкретного вида оружия (величину порога можно найти в нижеприведенной таблице).

ТИП ОРУЖИЯ ПОРОГ

Дирринджеры	5
Пистолеты	10
Ружья	20
Дробовики	10

МОДИФИКАТОРЫ

После того, как ты определил базовый уровень сложности пришло время наложить на него многочисленные модификаторы. Очень часто в бою персонажи передвигаются и прячутся за препятствиями, вследствие чего картина сражения постоянно меняется и маршал непрерывно должен наблюдать за ее развитием.

СТРЕЛОК БЕЖИТ

На бегу стрелять довольно сложно, вследствие чего стрелок тут же получает штраф на выстрел равный -4.

БОЛЬШАЯ ЦЕЛЬ

В большую цель попасть во много раз легче, чем в маленькую. Если цель в два раза больше обыкновенного человека, стрелок получает бонус +1 на попадание. Если цель в три раза больше, то бонус поднимается до +2 и т.д. до тех самых пор, пока не достигнет величины +6.

МАЛЕНЬКАЯ ЦЕЛЬ

Если цель в два раза меньше человека, то на попадание накладывается бонус -1. Если цель в четыре раза меньше, то бонус понижается до -2 и т.д. до тех самых пор, пока штраф не достигнет значения -10.

ЦЕЛЬ ДВИЖЕТСЯ

Стрельба по движущейся цели (характеристика Передвижение которой больше 20) сопровождается штрафом на попадание равным -4. Естественно, для точного определения штрафа вам придется соотнести скорости стрелка и цели.

ВИДИМОСТЬ

Достаточно сложно укокошить парня в том случае, если вы даже не видите его. Впрочем, данный момент не распространяется на те случаи, когда вы видите отдельную часть цели. Если ваши глаза заметили голову стрелка, торчащую из кустов, то где находится его тело вы, как-нибудь, сообразите. Таким образом частичная видимость накладывается штраф на бросок атаки, равный -4, поскольку игрок все-таки может сообразить куда послать пулю, чтобы она нашла свою жертву.

В то же самое время, плохая видимость и тусклый свет создают благоприятные возможности для промаха. Однако при этом, штраф от плохого света накладывается на выстрел в том самом случае, если жертва находится на расстоянии в 10 (или более) ярдов от стрелка. При этом не забывайте, что если цель держит в руках лампу, а вокруг темная ночь, штрафы на выстрел не накладываются.

СИТУАЦИЯ

МОДИФИКАТОР

Стрелок идет	-2
Стрелок бежит	-6
Стрелок в седле	-2
Стрелок ранен	Различный
Размер	Различный
Цель бежит	-4
Цель полностью невидима	-4
Закат, Свет факела	-4
Полнолуние	-6
Слепота, Тотальный мрак	-8

ДРОБОВИКИ

Дробовики и обрезы имеют особую механику стрельбы, на которой нам надо остановиться подробнее. Во-первых, стоит отметить, что данные орудия войны стреляют не пулями, а многочисленными дробинками 38-го калибра. По этой причине, дробовики идеальны для криворуких и начинающих стрелков, ибо малая кучность дробы обеспечивает попадание там, где не достаёт меткости. Кроме того, чем ближе цель к дробовику, тем больше дробы она получит в качестве бесплатного подарка.

Таким образом, человек стреляющий из дробовика получает бонус +2 на бросок атаки.

Двустволки: Большинство дробовиков и обрезов, распространенных на Таинственном Западе, это двустволки. Их обладатель может выстрелить в свое действие или из одного ствола или сразу из обоих! В последнем случае персонаж совершает два броска на попадание и учитывает их по отдельности.

Урон: Урон, наносимый дробовиком зависит от расстояния до цели. Чем дальше цель, тем меньше влетает в нее свинцовых шариков. С другой стороны, близкий выстрел из дробовика превращает противника в отбивную.

Теперь обратите внимание на таблице. Первая строка описывает ситуацию, в которой дробовик упирается в противника и поэтому стрелок просто не может промазать. Конечно в данной ситуации за мастером остается последнее слово, но нам почему-то кажется, что заложник (каким бы быстрым он не был), гарантированно получит в спину заряд дробы.

ДАЛЬНОСТЬ ДО ЦЕЛИ	УРОН
Выстрел в упор	6d6
1-10	5d6
11-20	4d6
21-30	3d6
31+	2d6

В качестве примера рассмотрим следующую ситуацию. Бредущий по кладбищу Ронан Линч внезапно обнаружил, что на расстоянии 10 футов от него, из ямы начал подниматься покойник. Поскольку в руках Ронана была двустволка, наш герой не задумываясь выпустил в монстра заряды из обоих стволов (бонус +2 к стрельбе). Поскольку расстояние до цели было небольшим, тварь получила 5d6 пунктов урона и без лишнего шума отправилась на тот свет.

Слаг: Дробовики и обрезы могут стрелять не только дробью, но и слагами – здоровенными кусками свинца неправильной формы. Поскольку слаг во время полета летит туда, куда хочет, попасть им в цель достаточно тяжело (штраф -2 на попадание). С другой стороны, свинцовая болванка гарантировано наносит 6d6 пунктов урона вне зависимости от расстояния до цели.

АВТОМАТИЧЕСКОЕ ОРУЖИЕ

Автоматическое оружие, подобное пистолетам и пушкам Гатлинга, пока еще не получило широкого распространения на территориях Таинственного Запада. Несмотря на то, что подобные устройства выпускают в воздух огромное количество свинца, они до сих пор остаются дорогими, ненадежными и крайне неточными. Однако, скорострельность подобных орудий чудовищна – она легко перекрывает собой все имеющиеся недостатки.

Для того, чтобы отобразить скорострельность автоматического оружия, бросок на попадание делается не на каждую пулю, а на целую очередь (показатель RF у того оружия может быть равен 3,6,9 и даже 12). Как правило стандартный пистолет гатлинга имеет RF=3, но новые образцы технически продвинутого оружия, стреляют еще быстрее. Естественно, все выстрелы, совершенные в одно действие из автоматического оружия должны быть направлены в одну цель (данное правило не распространяется на некоторые уникальные стволы, с заранее прописанными особенностями).

Бросок персонажа на умение Стрельба: Автоматическое оружие, показывает как много пуль из каждой очереди попали в цель. При этом каждой очереди сопутствует один бросок на описываемое умение. Успех проверки показывает, что первая пуля попала в цель (каждый следующий подъем означает попадание еще одной). За одну очередь можно выпустить, максимум, три пули.

Стрельба по нескольким целям: Одна очередь может поразить несколько целей. Каждый подъем во время проверки на стрельбу, означает, что очередная пуля нашла новую цель. К примеру, если мы выпустили очередь в одного злодея и совершили успешную проверку на умение Стрельба, то первая пуля попадает в изначально выбранную цель. Если бросок сопровождается одним подъемом, то вторая пуля может попасть в следующего негодяя, ну а второй подъем, показывает, что пуля врезалась в еще одного умника. При этом, новые цели должны находится не далее чем в двух 2 ярдах от точки последнего попадания очереди. Не забывайте, что промазавшие пули могут попасть в невинных людей. Данная ситуация описывается в разделе Невинный Свидетель на следующих страницах книги.

Результат попадания каждой пули и нанесенный ею урон, учитываются отдельно друг от друга. Все расчеты, связанные с попаданием должны быть выполнены прежде, чем будет инициирована вторая очередь.

Прицельный и направленный выстрел: Описываемые правила накладываются только на первую пулю в очереди (согласно основным правилам для пистолета). Все остальные свинцовые подарки летят по воздуху так, как им вздумается.

ОТДАЧА

Все автоматическое оружие обладает чудовищной отдачей. Таким образом, каждый выстрел после первого, накладывает на действия персонажа штраф -2. При этом максимальный показатель штрафа не может превышать величину -6.

Удерживающая скоба: Скобы, опоры в виде ножек и приклады могут уменьшить штраф от отдачи до приемлемой величины (то есть до -1 или до 0). Станковые гатлинги, в силу очевидных причин, вообще не имеют отдачи.

НАДЕЖНОСТЬ

Гатлинг – технология несовершенна. Во время каждой проверки на умение Стрельба: автоматическое оружие, игрок должен совершать дополнительный бросок на d20. Поскольку гатлинг имеет показатель надежности 19, выпавшая 20, показывает, что оружие заело. Для того, чтобы починить неисправность требуется совершить бросок на совокупность умений Стрельба: автоматическое оружие / Сообразительность, против сложности 9. Конечно оружие можно починить совершив проверку умения Фундаментальное мышление против сложности 5.

В качестве иллюстрации к вышеприведенным абзацам, рассмотрим следующий пример. Бэтти «Бэд Лак» Мак Грю была поставлена охранять поезд, следующий через Неваду, от нападков многочисленных бандитов. Когда отморозки попытались атаковать поезд под прикрытием парового экипажа, Бэтти уселась за станковый гатлинг и открыла по злодеям огонь (результат первого выстрела 12, проверка Надежности оказалась успешной). Поскольку TN попадания был равен 6, Бэтти получила один подъем, а значит в цель попали две пули.

Второй выстрел закончился тем, что во время проверки Надежности у Бетти выпала 20-ка, пушку заело и «Бэд Лак» в дикой ярости заколотила по кожуху машины своим кулаком.

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ДЕЙСТВИЯ

Стрелки и легенды Таинственного запада имеют в своем арсенале целый набор хитрых действий, способных сохранить им жизнь. В следующей части главы мы рассмотрим наиболее распространенные хитрости, способные пригодиться в бою.

НАПРАВЛЕННЫЙ ВЫСТРЕЛ

Большинство крутых чудовищ не умрут от пулевых ранений даже в том случае, если вы выпустите в них целую тонну свинца. К счастью, у каждой твари есть слабое место, которое гарантированно отправляет ее на тот свет с первой пули. Естественно, чем меньше цель, тем больше штраф на попадание в нее. Нижеприведенная таблица описывает попадания в людей, но ориентируясь на нее, вы можете создать собственные таблички, имеющие непосредственное отношение к монстрам.

МЕСТО	ШТРАФ
Живот	-2
Рука, Нога	-4
Ладони, Голова, Башмаки	-6
Глаз, Сердце	-10

ПРИЦЕЛЬНЫЙ ВЫСТРЕЛ

Обыкновенно, ковбои начинают стрелять сразу же, как только хватаются за пистолет. Однако, некоторые парни любят хорошенько прицелиться и только после этого открывают огонь. Каждое действие, отложенное на прицеливание, дает бонус на попадание равный +2. Бонус применяется во время первого выстрела, следующего за прицеливанием. Максимальное значение бонуса не может превышать величину +6.

К примеру, Ронан потратил три свои действия на прицеливание и выстрелил на четвертое. В итоге его пуля отправилась в цель с бонусом +6. Вне всякого сомнения, наш герой поразил своего противника, что было немудрено, при его умениях.

ПЕРЕДЕРГИВАНИЕ БОЙКА

Ветераны таинственного запада частенько не стреляют в противника одиночными пулями, а просто передергивают боек, с сумасшедшей скоростью выпуская в противника револьверный свинец. Во время передергивания, стрелок пальцами одной руки давит на спусковой крючок, тогда как пальцы другой быстро возвращают боек в изначальное положение. Таким нехитрым образом достигается высокий темп ведения огня, во время которого стрелок жертвует точностью попаданий (большинство выпущенных пуль уходит в молоко).

Ваш герой сможет осуществить передергивание лишь в том случае, если его умение Стрельба: Пистолет имеет хотя бы 1 ранг. В добавок к этому, стрелок должен иметь одну свободную руку и револьвер одинарного действия.

Во время передергивания бойка показатель RF револьвера колеблется от 1 до 6. Чем больше стрелок хочет выпустить пуль за раз, тем больше показатель RF. При этом, на выпуск всех шести пуль стрелок тратит всего одно действие!

Для того, чтобы узнать, попали ли пули в цель, вы должны рассчитать TN противника и наложить на него все существующие модификаторы. Поскольку стрельбы ведется не прицельно, на выстрел с передергиванием накладывается дополнительный штраф -2. Успешный бросок означает попадание первой пули. Последующие подбросы показывают сколько дополнительных пуль нашло свое пристанище в антагонисте. Обрати внимание, что стрелок может вести огонь по нескольким целям, которые должны находится не более чем 2 ярдах друг от друга.

Прицельный и направленный выстрел: Во время передергивания бойка невозможно совершить прицельный выстрел. Направленный выстрел реализуем, но применим лишь к

первой пуле, выпущенной из револьвера. Подъемы последовавшие после первого попадания, поражают различные части тела противника. Как ты уже понял, приятель, направленный выстрел эффективен лишь в закрытых помещениях и на коротких дистанциях.

В качестве иллюстрации данного абзаца рассмотрим следующий пример. Итак, Одноглазый Хэнк Кетчум должен уложить трех бандитов. Его навык Стрельба: Пистолет = 4. Таким образом, он решает два раза передернуть боек, чтобы отправить негодяев на Бут Хилл. Совершив бросок Хэнк получает результат 27, что вместе со штрафом -2, дает бросок на выстрел = 25. Для попадания ему нужно перебросить величину = 7, а значит Хэнк совершил 3 подъема и попал 4 пулями. Первая пуля попала злодею в ногу, тогда как вторая в живот. Негодяй сложился пополам и вышел из сражения, тогда как у Кетчума остался шанс продолжить стрельбу.

БЫСТРОЕ ВЫХВАТЫВАНИЕ ОРУЖИЯ

Быстрое выхватывание оружия, позволяет ковбою схватить рукой пушку и начать стрельбу в то же самое действие. Данный прием особенно важен во время дуэли. Для того, чтобы проверить успешность действия персонаж должен совершить бросок на Скорость.

ВЕРЧЕНИЕ РУЖЬЯ

Для стрельбы из ружья нужно две руки. Однако, умелый стрелок может обойтись одной. На таинственном западе есть и такие умники, которые легко палят из двух ружей одновременно. Данный способ ведения огня накладывает на стрелка штраф -4, вызванный отдачей оружия в одну руку. Если герой может опереть свой ствол на забор или какую-нибудь другую подпорку, маршал может не учитывать вышеозначенный штраф.

Взведение ружья: Между выстрелами боек ружья надо взводить. Именно поэтому из данного вида оружия очень не удобно стрелять пользуясь одной рукой. В принципе, боек можно взвести ловко провернув ружье в руки (это сложно, но можно, ты уж поверь!). Для того чтобы осуществить вращение, персонаж должен совершить бросок на Координацию против сложности 7 (если в руках парня два ружья, то требуется два броска). В том случае, если проверка показала успех действия, стрельба осуществляется через мгновение после перезарядки. При другом раскладе, ковбой может повторить перезарядку в следующий раз. Провал броска означает, что оружие выпало из рук стрелка. Персонажи имеющие недостаток Неудачливость могут во время провалившегося вращения сломать себе пальцы.

ПАРНИ С ДВУМЯ ПУШКАМИ

Некоторые стрелки лупят сразу из двух стволов. Попадают в цель они редко, но шуму устраивают невообразимо много.

Персонаж ведущий бой подобным образом, страдает от штрафа -2, накладываемого на бросок атаки. Кроме того, любое действие, совершаемое рукой с револьвером, страдает от штрафа -4 (итого -6). Двойные пистолеты ведут стрельбу со стандартной скоростью. Каждый выстрел просчитывается отдельно от другого.

ИСКУССТВО ДУЭЛИ

Давайте на несколько мгновений оторвемся от банальных перестрелок между несколькими отрядами и сосредоточим свое внимание на сути Спагетти вестерна – классической дуэли между двумя стрелками.

Большинство нормальных людей, собирая персонажа вкладывают все свободные резервы в скорость, меткость, силу и т.д. Тем самым они хотят сделать своего героя как можно более живучим. В действительности же, дуэль это не столько испытание физических навыков, сколько соревнование Воли, Храбрости и боевого стиля двух разных людей.

Выживание в дуэли конечно-же важно, но приоритет в ней остается за репутацией стрелка.

Если кто-либо вызовет вашего персонажа на бой, взгляните на ситуацию трезво. Если вы начнете вопить, стрелять в салуне из дробовика и хвастать, вас все сочтут зазнайкой и болтуном, что навсегда поставит крест на вашей репутации. Если же вы сохраните холодность и твердость, то в любом случае заслужите уважение (даже если оно будет выражено на странице печатной эпитафии).

ДАВАЙ ПРОГУЛЯЕМСЯ, ПАРЕНЬ

Существует два вида классической стрелковой дуэли – временная дуэль и дуэль взглядов. Во временной дуэли стрелки предварительно оговаривают событие, после которого можно хвататься за пушку (на счет три, когда банка коснется земли, с первым звуком колокола и т.д.). В дуэли взглядов все гораздо сложнее. Никакого сигнала нет и герои, глядя друг на друга, пытаются понять, когда противник дернется за оружием. Как ты понимаешь, если кто-то схватится за револьвер раньше времени, или убьет кого-то, не считаясь с правилами, то он будет считаться убийцей. Законы, как это не удивительно, существуют даже на Таинственном западе (впрочем, их не так уж и много).

В конечном итоге, любая дуэль сводится к тому, что герой должен выхватить пистолет быстрее чем противник, и наделать во враге как можно больше дырок от пуль. В том случае, если все правила будут соблюдены, никто не посмеет считать вас убийцей. Конечно, как и в любой рискованной игре, в дуэли есть шанс проиграть своему противнику. Тут уж ничего не поделаешь.

ВРЕМЕННАЯ ДУЭЛЬ

Когда два парня решают цивилизованным образом убить друг друга, им придется найти свидетеля, который подаст сигнал. Как правило, в мире живет множество добровольцев, которые хотят взглянуть в глаза смерти со стороны. Их-то как раз и можно приспособить к данному делу.

В самом начале дуэли, персонажи делают бросок на скорость и тянут карты действия (как обычно). После этого «сигнальную» карту тянет маршал (из своей колоды), и кладет ее на стол рубашкой вверх (карты не имеющие цифр и джокеры не применяются во временной дуэли). Далее маршал начинает обратный отсчет карт с туза. Персонажи, чьи карты были названы, могут совершить проверку воли или оставить карту на потом. Когда маршал называет сигнальную карту, он переворачивает ее изображением вверх и персонажи начинают стрельбу. Стрелки совершают проверки на Выхватывание оружия и персонаж выбросивший большее значение совершает первый выстрел.

Сам по себе выстрел не требует использования карт действия. Но каждая ранее удержанная карта дает своему стрелку бонус +2 , накладываемый на проверку умения Выхватывание оружия. Обратите внимание, что карты, число которых меньше, чем число на сигнальной карте никак не учитываются и сбрасываются в отбой.

Когда первый выстрел завершается. Карты тасуются, и начинается первый оборот боя, который проходит согласно стандартным правилам.

ДУЭЛЬ ВЗГЛЯДОВ

Дуэль взглядов похожа на временную дуэль за тем маленьким исключением, что маршал не тянет карту. Стрелки сами решают когда хвататься за револьвер. В самом начале дуэли, оппоненты совершают бросок на Скорость и тянут карты действия (как обычно). Далее, маршал начинает отсчет карт с туза. Если маршал назвал одну из карт действия, ее владелец может совершить проверку Воли, выхватить оружие или удержать карту.

Когда один из стрелков вытягивает револьвер, дуэль переходит в горячую фазу. Несмотря на то, что сам выстрел не требует карты действия, стрелок не может начать дуэль не дождавшись названия доставшейся ему картонки. Обратите внимание, что каждая

удержанная карта дает стрелку бонус +2 на проверку умения Выхватывание оружия. Карты, оставшиеся у игрока к моменту начала дуэли отправляются в отбой.

В том случае, если маршал довел счет до 2-ки, но оппоненты не выхватили пушки, считается, что стрелки продолжают смотреть друг на друга. Маршал отбирает у противников карты, и начинает процесс дуэли с самого начала.

Стоит отметить, что хороший дуэлянт должен обладать высоким рангом в умении Блеф или Пристальный взгляд. Таким образом, он повышает свои шансы на выживание тем, что заставляет оппонента нервничать и вытащить пушку, как следует не подготовившись к выстрелу.

ПРОВЕРКА ВОЛИ

Перед тем, как начать стрельбу, противники могут потратить свои карты действия на проверку воли. Проверка осуществляется стандартным способом, но с небольшим дополнением к базовым правилам. *Сбитый с толку* оппонент получает штраф -4 к Выхватыванию Оружия. *Нервничающий* оппонент получает вышеозначенный штраф к Выхватыванию Оружия, а также получает штраф -4 на выстрел. *Сломленный* оппонент получает все недостатки *Нервничающего* и, кроме того, оказывается вынужден немедленно схватиться за пистолет или бежать сломя голову с места дуэли. Карта, во время которой была совершена проверка воли, считается картой во время которой был совершен выстрел.

Стрелок, который потратил все свои карты на проверку воли может открыть ответный огонь (бежать он не имеет права, до тех пор пока не будет *Сломлен*), но получает штраф -4 на Выхватывание оружия.

СУДЬБА

Прежде чем бежать стреляться, остановитесь на минутку и подумайте. Вы слышали когда-нибудь историю о стрелках, которые вцепили друг в друга несколько пуль? Наверное нет. Дело в том, что когда человек вступает в стрелковую дуэль, он держит в руках собственную судьбу. Судьба же, переменчивая шлюшка и иногда она может серьезно расстроить своего бывшего любимца.

Именно по этой причине, во время дуэли игроки могут использовать метки судьбы. Последние действуют обычным способом, за тем исключением, что не могут понижать уровни ранений (вот почему жизнь дуэлянта так коротка). Как правило, каждая дуэль заканчивается тем, что один из противников отправляется на Бут-хил, в дешевом деревянном ящике.

Если вы хотите узнать о том, как именно действуют метки судьбы, наберитесь терпения или отправляйтесь читать пятую главу данного руководства.

ПЕРЕЗАРЯДКА

У револьверов есть одна скверная привычка. В них очень быстро кончаются патроны. Умелые стрелки, как правило, имеют несколько хитрых приемов, при помощи которых им быстро удастся перезарядить свое оружие и при этом не отправиться на кладбище.

Любой персонаж должен помнить, что перезарядка одного патрона занимает одно действие. Замена револьверного цилиндра также занимает одно действие. Однако, скорость перезарядки можно увеличить, если вы примените умение *Скоростная перезарядка* (см. Главу 2).

Автоматическое оружие: Перезарядка автоматического оружия занимает два действия. При этом, устройства использующие технологию-гатлинга, не могут быстро открыть стрельбу с помощью умения Скоростная перезарядка. Обратите внимание, что данное правило не действует на пистолеты гатлинга, которые перезаряжаются со скоростью одно действие за камору и не боятся ребят, применяющих Скоростную перезарядку.

Оружие использующее черный порох: Кремневое оружие перезаряжается целую вечность – пять действий! Естественно, что вместе с данными оружейными системами умение Быстрая перезарядка не действует.

МЕТАНИЕ ПРЕДМЕТОВ

Вы слышали о гигантских червях, обитающих вокруг Салт Лейк Сити? Если да, то вы наверное знаете о том, что этих тварей лучше всего закидывать динамитными шашками. С технической точки зрения, умение Метание работает точно также, как и умение Стрельба. Однако, на базовый уровень сложности $TN=5$, во время метания предмета накладывается штраф +1 за каждые 5 ярдов, отделяющие метателя от цели. Таким образом, чтобы попасть предметом в цель, находящуюся в 10 ярдах от героя, искателю приключений требует совершить бросок против уровня сложности 7.

Максимальная дальность, на которую персонаж может бросить револьвер (1-2 фунта весом) равна величине характеристики $STR * 5$ (расстояние в ярдах).

Сила Ронана равна 3db, что позволяет ему бросить динамитную шашку на расстояние в 30 ярдов (TN при этом будет равна 11). Подобный бросок Ронан сможет совершить, если удачно примет умение Метание: Плохо сбалансированные предметы или отменно совершит бросок на Координацию движений.

ОТКЛОНЕНИЕ ВО ВРЕМЯ БРОСКА

Оружие, бросаемое в цель (камни, динамитные шашки, гранаты и ракеты) в случае промаха может угодить совсем не в тот регион, в который метился ваш герой. Для того, чтобы узнать, где приземлился снаряд, совершите бросок на d12 (это направление броска, определяемое по циферблату часов относительно того места, где расположилась цель). Далее, необходимо совершить бросок на d20. Результат броска, показывает величину (в ярдах), на которую улетел предмет. Снаряды, выпущенные из механической установки, обладают 10% дополнительным отклонением, результат которого отсчитывается от базового значения. Кроме того, они летят на 2d20 ярдов в направлении d12. В случае критического промаха, снаряд падает на землю перед стрелком и взрывается.

Максимальное отклонение: Если снаряд полетел от цели в обратном направлении, он должен преодолеть половину намеченного пути.

Ронан кинул динамитную шашку, но в цель не попал. Совершив бросок на d12, он получил число 6. При броске расстояния он выбросил 20. Поскольку цель находилась на расстоянии 10 ярдов, максимальная величина отклонения составила половину – 5 ярдов. В конечном итоге Ронан оказался в области взрыва. Мы искренне надеемся, что у шашки был длинный запал!

НЕВИННЫЙ СВИДЕТЕЛЬ

Сразу же оговоримся, что невинных людей не бывает. Каждый в чем-то виновен. Разница между людьми заключается лишь в общей величине их вины по отношению к другим людям. Как вы понимаете, промахнувшиеся мимо цели пули продолжают свое движение и могут попасть в посторонних людей.

Если невинный свидетель является заложником или находится в нескольких футах от цели, вы можете проконсультироваться относительно попадания, взглянув в одноименную таблицу. В том случае, если свидетель перекрывал собой ту часть противника, куда «угодила пуля», ранение получает именно свидетель, а не ваш враг! Естественно, положение свидетеля определяется относительно сложившейся ситуации или бросков маршала.

Если же свидетель находится на некотором расстоянии от цели, вы можете воспользоваться следующей механикой. Пуля, пролетевшая мимо цели, имеет 1 шанс из 6

зацепить человека, находящегося на расстоянии ярда от ее траектории. Проверка начинается с человека, ближе всего отстоящего от цели. Для каждого свидетеля совершается уникальный бросок на D6. В том случае, если пуля нашла цель (выпала 1), определите урон, который понесла жертва. Если же результат броска для свидетеля отличный, совершайте проверку для другого свидетеля. Когда пуля попадает в цель, она уже не может совершить дальнейший полет.

Полет плохо сбалансированной пули: Револьверы одинарного действия (в случае передергивания), дробовики и автоматическое оружие, имеют плохую кучность огня. По этой причине, в ранг невинных свидетелей попадают все персонажи, оказавшиеся на расстоянии 2 ярдов от траектории полета пули.

Дробовики: Дробинки частенько разлетаются веером, покрывая собой обширный участок пространства. По этой причине, в ранг невинных свидетелей попадают все персонажи, оказавшиеся на расстоянии 2 ярдов от траектории полета дробинки.

Миниатюры: В том случае, если вы используете миниатюры и не знаете, кого из ваших противников прикончили револьверные пули, не сомневаясь приобретайте изображения павших воинов. Они сделают боевую ситуацию более ясной для понимания.

БЛИЖНИЙ БОЙ

Мы разобрались как стрелять и бросать в противника предметы. Теперь поглядим, как можно победить оппонента в ближнем бою. Пришла пора братья за хлысты и ножи Боуи.

БРОСОК НА УДАР

Бросок на удар подобен броску на выстрел. Естественно для проверки умения Ближний бой вы должны выбрать его фокусировку: ножи, мечи, хлысты или дробящее оружие (сюда входят дубинки, молоты, трости и т.д.).

АТАКА

TN атаки равен 5 + Ранг вражеского умения Ближний бой. Ковбой сражается без модификаторов в том случае, если ему предстоит биться голыми руками, или в его распоряжении находится импровизированное оружие наподобие разбитой бутылки или револьверной рукояти.

МОДИФИКАТОРЫ

После того, как ты определил базовый уровень сложности пришло время наложить на него многочисленные модификаторы. Очень часто в бою персонажи передвигаются и прячутся за препятствиями, вследствие чего картина сражения постоянно меняется и маршал непрерывно должен наблюдать за ее развитием.

СТРЕЛОК БЕЖИТ

На бегу стрелять довольно сложно, вследствие чего стрелок тут же получает штраф на проверку атаки равный -4.

БОНУСЫ К ЗАЩИТЕ

Некоторые виды холодного оружия обладают дополнительным бонусом к защите, который отображает их хорошую способность к парированию. Бонус защиты прибавляется к TN персонажа, когда он совершает бросок атаки. Детальное описание подобного оружия может быть найдено в разделе, посвященном экипировке.

БОЛЬШАЯ ЦЕЛЬ

В большую цель попасть во много раз легче, чем в маленькую. Если цель в два раза больше обыкновенного человека, боец получает бонус +1 на попадание. Если цель в три раза больше, то бонус поднимается до +2 и т.д. до тех самых пор, пока не достигнет величины +6.

МАЛЕНЬКАЯ ЦЕЛЬ

Если цель в два раза меньше человека, то на попадание накладывается бонус -1. Если цель в четыре раза меньше, то бонус понижается до -2 и т.д. до тех самых пор, пока штраф не достигнет значения -10.

ВЫСОКАЯ ЗЕМЛЯ

Персонаж, стоящий выше противника (или находящийся в седле лошади), имеет преимущество в рукопашном бою. Подобные герои получают бонус +2 к попаданию.

ВИДИМОСТЬ

Видимость в рукопашном бою действует точно также, как и во время перестрелки.

СИТУАЦИЯ

МОДИФИКАТОР

Герой бежит	-6
Герой выше противника	+2
Герой ранен	Различный
Размер	Различный
Цель полностью невидима	-4
Закат, Свет факела	-4
Полнолуние	-6
Слепота, Тотальный мрак	-8
Атакующий вооружен	Бонус защиты оружия

Ронан крался через Бут Хил, когда злобный мертвец выбрался из-под земли и попытался схватить нашего парня за ногу. Ронан не растерялся и оттяпал руку ножом. Поскольку умение монстра на Ближний бой оказалось равно 3, Ронану предстояло перебросить $TN = 5 + 3 = 8$.

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ДВИЖЕНИЯ

Специальными движениями обладают не только стрелки. Любители рукопашного боя также имеют в своем арсенале несколько хитрых приемов.

ПРИЦЕЛЬНЫЙ УДАР

Позволяет герою нанести удар в строго определенное место.

МЕСТО

ШТРАФ

Живот	-2
Рука, Нога	-4
Ладони, Голова, Башмаки	-6
Глаз, Сердце	-10

ДРАКА ДВУМЯ КУЛАКАМИ

Драться сразу же двумя руками гораздо более разрушительно, чем одной. Персонаж ведущий бой подобным образом, страдает от штрафа -2, накладываемого на бросок атаки. Кроме того, любое действие, совершаемое левой рукой (если герой правша), страдает от штрафа -4 (итого -6).

БОЛО, ЛАССО И ХЛЫСТЫ

Описываемые типы оружия могут быть использованы для того, чтобы обездвижить оппонента. Для того, чтобы сделать это, герой должен совершить успешную проверку своего умения Ближний бой: Хлыст, Ближний бой: Лассо или Метание: Боло, против вражеского умения Уклонение.

Запутавшийся враг, в свою очередь, может разорвать путы, если совершить проверку своей Силы против сложности 11. Кроме того, антагонисты могут выкарабкаться из ловушки совершив проверку характеристики Подвижность против вражеского умения Ближний Бой.

В описываемой ситуации, маршал волен накладывать любые штрафы на броски, исходя из сложившейся ситуации. Надо полагать, что персонаж, которого поймали в лассо и теперь волокут за лошадь имеет гораздо меньше шансов освободиться, чем тот герой, которого боло сбilo с ног.

АКТИВНАЯ ЗАЩИТА

Перед тем, как приступить к описанию полученного противником урона, мы должны рассказать тебе еще одну вещь. Ты должен знать, что перед тем как твой персонаж получит попадание, он может воспользоваться Активной Защитой (англ. термин «Вэмусин»).

Поскольку, парень, мы питаем к тебе искреннюю и нежную любовь, мы позволим твоему герою избежать урона, прежде чем злодей начнет считать выбитые хиты. Активная защита, конечно же не бесплатна. Она требует использования карты Действия с самым высоким значением инициативы. В том случае, если ты имеешь в руке отложенную карту, на цели Активной защиты тратится именно она.

После того, как ты определился с картой, тебе потребуется совершить бросок на Уклонение или Ближний бой (первое умение используется в том случае, если в тебя летит пуля, тогда как второе позволяет уклоняться от сабель и кулаков). В том случае, если твой бросок на проверку умения оказывается выше, чем общий вражеский бросок на атаку, ты сумел увернуться и не получил урона. Иначе, враги умудрились достать тебя. Кроме того, помни, что уклонившийся герой, должен сделать что-то, что даст ему дополнительное укрытие. К примеру, он может прыгнуть за стол, или спрятаться за барной стойкой. Таким образом, в ближнем бою уклонившийся персонаж должен удалиться хотя бы на один ярд от своего антагониста. Если герой это сделать не может, на его следующий бросок будет наложен штраф -4.

Подтасовка карт: Ты можешь использовать подтасованные карты, для того, чтобы опередить действия противника. Как данная возможность сработает в реальной игре, зависит исключительно от твоего и маршальского умения. В том случае, если ты активируешь подтасованную карту, прежде чем противник иницирует свое действие, конфликт разрешается обычным образом (то есть сначала действует герой, потом антагонист).

Если же вы применяете карту после того, как враг совершил действие, то вам придется совершить бросок на превентивный удар. Ну и напоследок стоит отметить, что если вы проспали и враг совершил действие с расчетом результата, уклониться вам уже не удастся.

КУДА ПОПАЛА ПУЛЯ

Перед тем, как рассчитать нанесенный противнику урон, следует понять, куда попала пуля и не была ли данная часть тела закрыта препятствием. Временами бывает, что место попадания куда важнее, чем величина полученного урона. Меткий выстрел в пах или голову, выводит врага из строя быстрее, чем серьезная рана в руку или ногу.

Для того, чтобы определить место попадания, вы должны совершить бросок d20 и проконсультироваться с нижеприведенной таблицей. В том случае, если пуля зацепила руку или ногу, требуется совершить еще один бросок. Четное число показывает, что у противника была повреждена основная рука и наоборот (если человек правша, то основная рука правая).

Противник не человек: Таблица попаданий написана для противников – людей. Однако, вы можете дополнить ее, легко приспособив для животных и монстров. Естественно, для совсем удивительных тварей маршал должен составить специальную табличку.

МОДИФИКАТОРЫ

В следующих нескольких абзацах приведены стандартные модификаторы для нахождения места урона. Они должны придать вашей игре дополнительный реализм.

Ближний бой: В том случае если ваш герой сражается с антагонистом на ножах, добавляйте к броску бонус +2. Как правило, подобные удары направлены в жизненно важные части тела, а никак не в руки или ноги.

Герой выше противника: Персонаж, стоящий выше противника (или находящийся в седле лошади), имеет преимущество в рукопашном бою. Подобные герои получают бонус +2 к модификатору места урона. Если герой находится ниже врага, он получает не бонус, а штраф равный -2.

Выстрел в упор: Данный модификатор используется только с оружием дистанционного действия. Выстрел в упор совершается тогда, когда расстояние между персонажами ничтожно или один герой взял другого в заложники. К некоторым случаям, выстрел в упор можно применить тогда, когда персонажи сидят за одним столом (то есть расстояние между ними меньше или равно 1 футу). В любом случае, считается, что данное расстояние столь ничтожно, что персонаж может легко попасть антагонисту в живот. В том случае, если герой пытается пустить пулю во что-то находящееся под столом, бонус превращается в аналогичный по величине штраф.

Подъем: За каждый выброшенный подъем, герой поднимается на 1 пункт вверх по строчкам нижеприведенной таблицы. Данная механика отображает тот факт, что более удачный выстрел приводит к повреждению жизненно важных органов. Иногда, подобный выстрел может привести к тому, что пуля «попадает» в защищенную часть тела. В случае подобного развития событий, вы можете смело игнорировать результаты подъема.

Обратите внимание, что вместе с результатами подъема могут быть использованы другие модификаторы. К примеру, если лабиринтный пират хочет поразить своей саблей капитана, стоящего выше него на мостике, то во время броска атаки он будет страдать от штрафа -4. В случае появления подъема вышеозначенный штраф может быть нейтрализован.

КУДА ПОПАЛА ПУЛЯ

1D20	Место попадания
1-4	Ноги
5-9	Живот
10	Пах
11-14	Руки
15-19	Грудь
20	Голова

Модификаторы

+2	Во время ближнего боя
+/-2	Разница в высоте в половину человеческого роста
+/-4	Разница в высоте большего человеческого роста или равна ему

УКРЫТИЕ

Герой, заботящийся о своей шкуре, должен активно пользоваться укрытиями. Стрелок, неsgiбающийся под градом пуль частенько появляется на страницах дешевых романов, но в действительности такие парни живут чрезвычайно мало.

Обратите внимание, что если часть тела, куда попала пуля, оказалась под защитой препятствия, то пуля сначала пробьет препятствие и только потом поразит персонажа. Если к примеру, ваш герой стоит за деревянным забором и, согласно броску, пуля попала ему в пах, то в действительности свинцовый снаряд сначала пробьет деревяшку и только потом нанесет вашему герою невосполнимый урон. Именно по этой причине, игроки должны как можно более подробно сообщать маршалу, что их герои делают в текущий момент боевой ситуации.

ЧТО ДАЮТ УКРЫТИЯ

Во-первых, они снижают инерцию выпущенной пули и тем самым уменьшают причиненный урон. Ну а во-вторых, они дают вам шанс незаметно атаковать противника. В некоторых случаях, укрытия может выступить в роли Брони (об этом будет рассказано на следующих страницах книги), которая уменьшит тяжесть ранения.

Однорукие бандиты и прочие деятели: Некоторые противники не обладают отдельными частями тела. К примеру, у злодея может отсутствовать рука или нога. В том случае, если бросок на Место Ранения показывает, что попадание было совершено в отсутствующую часть тела, считается, что выстрел был безуспешным.

Лежащий человек: В лежащего человека попасть куда сложнее, чем в стоячего. Для того, чтобы определить в какую часть лежебоки попала пуля, совершите бросок на определение места попадания. Если пуля задела, ноги, грудь или пах, то считается, что выстрел завершился промахом. Стрелок, возвышающийся над лежащим противником, или находящийся на расстоянии 5 ярдов от него, может игнорировать вышеозначенное правило.

УРОН

Итак, пришло время узнать самые интересные и веселые вещи. Теперь мы научимся кидать кубики, высчитывать урон и определять как быстро твой парень отправил ужасное чудовище обратно в ад.

КАК СЧИТАТЬ УРОН

В нашей системе, следом за кубиком d12, идет бросок кубика d12+2, d12+4 и так далее. При расчетах урона используется другая система определения бросков. Следом за d12 идет d20. Величина нанесенного урона целиком зависит от типа используемого оружия (см. нижеследующую таблицу). В том случае, если урон превышает величину d20, дополнительными бросками становятся d20+2, d20+4 и так далее.

УРОН И ТИП ОРУЖИЯ

Величина урона

d4
d6
d8
d10
d12
d20

Используемое оружие

Легкие дубинки, маленькие ножи
Стрелы, дубины, пистолеты, большие ножи
Ружья, сабли
Ружья большого калибра, Огнеметы
Ручная артиллерия
Динамит, Пушечные ядра, снаряды

БРОНЯ

Дирринджер 36-го калибра и Колт Миротворец .45-го имеют один и тот же урон d6. Вы можете спросить, в чем тогда разница между ним. В действительности, все дело в том, что револьвер имеет больший пробивной эффект, чем карманная стрелялка. Таким образом, пуля дирренджера отскочит от брони, тогда как пуля Миротворца пробьет ее и того, кто пытается спрятаться в ней.

БРОНЯ

Показатель брони

Легкая

1

2

3

4

5

6

Тип брони

Вареная кожа, тяжелая одежда

Дерево толщиной в 1"

Дерево толщиной 2-3"

Дерево толщиной 4-5", Тонкий слой металла

Железная заслонка, Брус

Броня, Пояс в бронепоезде

Дюймовая стальная пластина

ПОКАЗАТЕЛЬ БРОНИ

Некоторые укрытия, а также монстры, имеют особый показатель брони. Каждый пункт брони снижает величину броска урона на один кубик. Таким образом, броня с показателем 1, снизит урон, нанесенный ядром с d20 до d12. Броня с показателем 2, снизит тот же самый урон до d10 и так далее.

Если величина урона достигнет кубика d4, начинайте снижать ранг урона, до тех пор пока он не достигнет величины 0d4 (урона нет вообще). Таким образом, револьверная пуля (урон 3d6) попавшая в дерево, снизит свой ранящий эффект до 3d4. Если же пуля попала в 3" деревянную панель, то ее урон снизится до величины 2d4.

БРОНЯ И БЛИЖНИЙ БОЙ

В том случае, если броня применяется в ближнем бою, ее модификатор оказывает влияние только на величину используемого кубика. Характеристика STR никаким образом не модифицируется. Если показатель дайса оказывается равен 0, считается, что броня поглотила весь причиненный урон.

Естественное оружие: В том случае, если героя в броне атакует монстр, броня оказывает точно такой же эффект, как и в случае использования обычного оружия. Таким образом, если медведь дерет персонажа лапами на STR + 2d4, герой (показатель брони которого равен 1) получает урон в размере STR + 1d4.

Оружие отсутствует: Если создание атакует героя опираясь на показатель STR (без использования дополнительных кубиков), то считается, что монстр не смог пробить вражескую броню. Естественно, маршал может изменить это правило для особенно вредных чудовищ и монстров.

ЛЕГКАЯ БРОНЯ

Легкая броня не достаточно сильна, чтобы остановить проникающий урон от пули. Однако, при этом, она сможет несколько понизить ее величину. К примеру, если пуля попала в культиста и нанесла ему 14 пунктов урона, то злодей в легкой броне с показателем -2, получит всего 12 пунктов урона, а в броне с -4, только 10.

БРОНЯ, ОДЕТАЯ ДРУГ НА ДРУГА

Таинственный запад опасное место. Некоторые парни, живущие на нем, пытаются спасти свои шкуры, одевая тяжелую броню поверх легкой. Таким образом, они хотят получить несколько дополнительных пунктов защиты. Для того, чтобы определить урон,

понесенный такими героями, необходимо проделать следующую процедуру. После попадания пули, уменьшите величину кубика урона согласно базовому показателю брони. Далее, подсчитайте величину поражения и вычтите из нее, цифру, равную отрицательному показателю легкой брони.

Конечно, при определенном старании, ваш герой может надеть кожаную рубашку, поверх которой будет надета кольчуга, поверх которой разместятся металлические пластины, а сам персонаж будет плотно упакован в бронескафандр. Однако, в этом случае, его хватит тепловой удар. Солнце на Таинственном западе светит нещадно и про него нельзя забывать.

Таким образом, если персонажи начнут злоупотреблять данным правилом, маршал может приструнить своих любителей тяжелого металла. Герои обожающие упаковываться в броню, в начале каждого боя могут получать штраф к Стойкости (Wind), являющиеся результатом действующей жары и крайне физического утомления. Кроме того, маршал не должен забывать о возможном штрафе на передвижение. Вообще, господа, любой ковбой, навесивший на себя столько же брони, сколько и автомат Хеллшторма, наверняка поляжет раньше своих товарищей. При этом, враги к его смерти не будут иметь ни малейшего отношения.

БРОНЕБОЙНЫЕ ПУЛИ

Некоторые стволы сумасшедших ученых, имеют на вооружении чрезвычайно редкие бронебойные пули. Подобный боеприпас имеет характеристику AP (показатель бронебойности), значение которой, показывает как сильно подобная пуля снижает базовый показатель вражеской защиты. Если снаряд с AP 3 попал в броню с показателем 6, то защитное значение подобной одежды снижается до $6 - 3 = 3$. В том случае, если результат вычитания оказывается отрицательным, никаких дополнительных ужасов не происходит. Обрати внимание, что бронебойные пули начисто игнорируют легкую броню.

ПОТЕРЯ КРОВИ

Когда пуля попала в цель, имеет смысл узнать, сколь большую дырку в противнике она проделала. Особенно полезна подобная информация бывает, когда в монстра попал артиллерийский снаряд, или противнику досталось саблей с скоротечном кавалерийском бою.

После того, как вы определили куда попала пуля, требуется бросить кубики урона. Все представленные в Мертвых Землях образцы оружия имеют свой ранг ранения. Данное число показывает какие кубики требуется бросить для того, чтобы высчитать окончательный результат ранения.

Метки судьбы: Вы не можете использовать метки судьбы для того, чтобы изменить величину ранения (исключение из данного правила существует, но распространяется лишь на несколько сверхъестественных возможностей).

УРОН НАНОСИМЫЙ ОГНЕСТРЕЛЬНЫМ ОРУЖИЕМ

Огнестрельное оружие наносит стандартный урон равный $3d6$. Совершив бросок кубиков, сложите друг с другом выпавшие цифры. В том случае, если один из кубиков оказался Тузом, перебросьте его и добавьте получившуюся величину к результату броска.

Ронан выстрелил из Кольта 45 калибра в Дьявольскую летучую мышь. В результате броска на кубиках выпало $4,3,6 = 13$. Поскольку один из кубиков оказался тузом, Ронан нанес твари дополнительное повреждение 5. Таким образом, летун схлопотал 18 пунктов урона и навсегда сложил крылья!

УРОН НАНОСИМЫЙ ВО ВРЕМЯ БЛИЖНЕГО БОЯ

Урон, наносимый подобный оружием всегда зависит от силы владельца. Для определения описываемой величины, бросьте кубики и сложите получившийся результат с рангом характеристики STR.

Летун схлопотал пулю, но рухнул подле Ронана, выбив из рук нашего героя револьвер. Впрочем, Ронан не растерялся, взялся за нож и вновь ударил чудовище. Сила Ронана равна 3d6. Таким образом, наш герой нанес твари $3d6+1d6$ пунктов урона. Итоговый результат броска кубиков оказался равен – 3,5,5 (от силы) + 5 (от самого оружия) = 10 пунктов ранения. Обратите внимание, что во время броска на STR, было взято одно, самое большое значение.

ОПАСНЫЕ РАНЕНИЯ

Ранения в жизненно важные части тела могут причинить врагам героя много проблем. Таким образом, персонаж, получивший ранение в пах получает один дополнительный кубик урона. Ранение в голову наносит герою два дополнительных кубика урона! В том случае, если опасное ранение было нанесено в рукопашном бою, жертва атаки бросает дополнительный кубик от слагаемого, прибавляемого к значению характеристики STR.

Естественное оружие: Твари, ранившие героя в одно из чувствительных мест, наносят ему дополнительный кубик урона.

Оружие отсутствует: В том случае, если у нападающего нет оружия, он не может причинить дополнительный урон своему противнику.

РАЗМЕР ИМЕЕТ ЗНАЧЕНИЕ

После того, как вы рассчитали величину ранения, скажите получившийся результат своему маршалу. Противник получает 1 порог ранения, за такое количество пунктов урона, которое равно размеру твари. Таким образом, мелкое создание размера 0, умирает от первого же пинка, тогда как человек (имеющий ранение 6), получает первый порог ранения после того, как из него будет выбито 6 пунктов урона (обратите внимание на Грани персонажа, которые увеличивают или уменьшают его рост).

Злобный ковбой вытаскивает нож, что проткнуть Ронана. Наш парень перехватывает оружие противника и втыкает его в ногу злодея, нанеся 14 пунктов ран. Таким образом негодяй получает 2 пункта раны, ибо его размер равен 6.

МАССИВНЫЕ ПОВРЕЖДЕНИЯ

Близкий взрыв динамитной шашки, или прямое попадание ядра может привести к тому, что персонаж получит огромное количество урона в разные части тела. В таком случае, маршал не должен заставлять игрока кидать кубики на дополнительные повреждения. Шрапнель и взрывы описываются специальными правилами, с которыми вы сможете ознакомиться на следующих страницах текста.

Обратите внимания, что массивированный урон плавно разделяется по всем частям тела и только после этого, начинается определение связанных с ним эффектов.

БРОНЯ И МАССИВНЫЕ ПОВРЕЖДЕНИЯ

После того, как вы определили массивированный урон в каждой точке героя, начинайте снимать 1 пункт раны, за каждый пункт брони, прикрывающий данную часть тела. Расчет кубиков повреждений, в данном случае, происходит стандартным образом.

Легкая броня: В том случае, если на персонаже надета легкая броня, совершите бросок d6. Если результат проверки меньше или равен показателю защиты, вычтите 1 пункт ранения. К примеру, герой носит кожаные штаны (-2) и очередная пуля попадает ему в ноги. Таким образом, если персонаж совершит бросок d6 и получит значения 1 или 2, общий порог ранения снизится еще на 1 пункт (данное правило применяется только в случае массивных повреждений).

ОГЛУШАЮЩИЙ УРОН

Некоторые типы атак (к примеру Рукопашный Бой) могут наносить нелетальный, оглушающий урон. Подобная атака не убивает противника, а лишь временно выводит его из строя. Таким образом, когда персонаж оглушает антагониста кулаками или легкой дубинкой, он наносит ему оглушающий урон (в случае дубинки это STR + 1d4). Оглушающий урон не причиняет дополнительных кубиков повреждений, если попадания пришлись в пах или голову.

В случае попадания, жертв совершает бросок на характеристику Энергичность. В том случае, если урон превосходит величину броска, разницы вычитается из характеристики Стойкость в бою. Обычных ран оглушающий урон не наносит. Обратите внимание, что большая часть дробящего оружия (кроме самого тяжелого), позволяет персонажу выбрать тип совершаемой атаки.

Пример. Во время потасовки внутри салуна, Ронан схватил за ножки стул и со всей силы двинул им своего противника. Нанесенный оглушающий урон оказался равен STR (3d6 у Ронана) + 1d6. После всех бросков антагонист получил 14 пунктов урона. В том случае, если противник схлопотал бы реальный урон, то ему пришлось бы вынести 2 пункта раны. Однако, Ронан оглушил противника, вследствие чего ковбой совершил бросок на Энергичность (результат оказался равен 5). $14-5=9$, именно на такую величину понизилась Стойкость противника в бою.

РАНЕНИЯ

Все живые и мертвые существа обитающие в мире Мертвых Земель, обладают предельным порогом ранения. Для каждой части тела такой порог равен 5. Большинство людей могут выдержать порог ранения равный 1. Однако большие величины ранения, показывают, что у персонажа начались серьезные проблемы. Раны, условно, можно разделить по следующим категориям.

Легкие: Ранение хоть и болезненное, но кости не задеты и плоть функционирует прежним образом. Угрозы жизни нет.

Тяжелые: Глубокие раны, возможно пришедшиеся по болезненным местам. Тела продолжает функционировать. Возможно сильная кровопотеря.

Серьезные: Глубокие раны, возможно сломаны кости. Подобные ранения сопровождаются сильным кровотечением и потерей сознания.

Критические: Сломаны кости, перебиты артерии. Возможны внутренние кровотечения. Жизнь героя в серьезной опасности.

Конечность оторвана: Что же оторванная конечность практически наверняка ставит на карьере персонажа крест. С подобными травмами жизнь искателя приключений вряд ли возможна. Остается удалиться от дел и работать на ферме.

ПОРОГ РАНЕНИЯ

КАТЕГОРИЯ

1	Легкое
2	Тяжелое
3	Серьезное
4	Критическое
5	Конечность оторвана

ЭФФЕКТЫ РАНЕНИЯ

Во время игры ты должен вести статистику ранений для всех шести локаций тела, которыми обладает твой персонаж. В их число входят: Голова, верхняя часть груди, левая рука, правая рука, левая нога, правая нога, а также нижняя часть туловища. Обрати внимание, что пули попавшие в пах или живот, считаются попавшими в нижнюю часть туловища.

На листе персонажа ты сможешь увидеть стилизованное изображение гроба. Получая раны, и передвигая по нему маркер, ты легко сможешь узреть, на каком расстоянии от Бут Хилла оказался твой парень.

Пороги ранения, пришедшиеся в одну часть тела, всегда складываются. К примеру, если персонаж получил в левую руку легкую и тяжелую рану, то его порог ранения в этом месте будет равен 3. Если же ранения пришлись в разные места, то они и учитываются отдельно. Персонаж не может быть убит попаданием в руку или ногу, каким бы тяжелым не было ранение. В то же самое время, серьезные раны конечностей могут обнулить показатель героя Стойкость бою или привести к смерти от сильной кровопотери. Кроме того, хороший выстрел в голову или пах сразу же может отправить персонажа в далекий путь. Если персонаж получил 5+ порог ранения, то у него просто отрывается конечность. Дополнительный урон персонажу не наносится.

МОДИФИКАТОРЫ РАНЕНИЯ

Раны – это всегда плохо. Текущая ручьем кровь может заливать глаза. Перебитые пальцы не позволят вам нажать на спусковой крючок, раздробленные кости приведут к тому, что вы не сможете бегать.

Естественно, каждый порог ранения сопровождается болезненными эффектами, которые оказывают непосредственное влияние на действия персонажа. Обратите внимание, что указанные выше модификаторы применяют лишь к процессам и действиям, физическим совершаемым героем. Они не накладываются на величину нанесенного урона (за исключением тех случаев, когда урон зависит от Силы), или на такие умения, как Картометание.

Штраф зависит от максимального порога раны, который в данный момент есть у вашего героя. К примеру, если персонаж имеет легкое и тяжелое ранение, то на его действия будет накладываться максимальный штраф -3.

ТЯЖЕСТЬ РАНЕНИЯ МОДИФИКАТОР

Легкое	-1
Тяжелое	-2
Серьезное	-3
Критическое	-4
Конечность оторвана	-5

ШОК

За болью и страданием может последовать шок. Иногда бывает так, что после попавшей пули герой уже не может действовать эффективно. Таким образом, когда ваш герой получает урон, он должен совершить проверку на болевой шок. Проверка осуществляется броском на характеристику Энергичность против сложности ранения (см. нижеприведенную таблицу). Естественно, сложность отражает сумму показателей ранения персонажа в той области тела, куда попала пуля.

В том случае, если бросок оказывается успешным, ничего не происходит. В противном случае, ваш герой впадает в шок. До тех пор пока он не выкинет успешный бросок на восстановление, он может только вопить и двигаться на пару ярдов в любом направлении. Бросок на Шок необходимо проводить после каждого ранения. При этом, совершенно не важно находится ваш герой в шоковом состоянии или уже отошел от него.

ВОССТАНОВЛЕНИЕ

Отойти от шока, можно при помощи броска на восстановление (занимает одно действие). Данная проверка подобна проверке на шок. Однако, ее сложность отталкивается от максимального порога ранения, полученного организмом. Обратите внимание, что провал

броска на шок показывает, что ваш герой потерял сознание и отключился на 1d6 часов. Привести героя в чувство можно лишь совершив успешный бросок на умение Медицина против сложности 5.

ТЯЖЕСТЬ РАНЕНИЯ	TN
Стойкость	3
Легкое	5
Тяжелое	7
Серьезное	9
Критическое	11
Конечность оторвана	13

СТОЙКОСТЬ В БОЮ

Каждый раз, когда ваш герой получает пулю, он теряет несколько пунктов Стойкости. Стойкость отображает физическое состояние персонажа, его чувствительность к ранениям, а также желание продолжать бой.

За каждый уровень раны, герой теряет 1d6 пунктов стойкости. В том случае, если атака попала в цель, но урон не был нанесен, персонаж все равно теряет вышеозначенное количество пунктов стойкости.

ПОТЕРЯ СТОЙКОСТИ

Когда показатель стойкости оказывается равен 0, персонаж становится Разбитым. Он теряет волю к борьбе и старается как можно быстрее покинуть место сражения, для того, чтобы юркнуть в какую-нибудь нору и переждать побоище. Иногда, Разбитый персонаж теряет сознание или падает на землю, стараясь прийти в себя от пережитого. В большинстве случаев, герой просто сбегает с поля боя и старается перевязать свои раны.

Разбитый персонаж теряет все свои карты действия и не может совершать сложных движений за исключением тех, которые ему позволил делать маршал. С другой стороны, Разбитые персонаж выходят из боя и им больше никто не может нанести вреда.

Отрицательная стойкость: Разбитые персонажи, продолжающие терять стойкость запросто могут умереть. Как правило, подобный эффект связан с сильной кровопотерей. Каждый раз, когда величина отрицательной стойкости оказывается кратна базовому значению геройской стойкости, персонаж получает 1 пункт раны в живот.

К примеру, герой, имеющий стойкость 12, получит очередную рану, когда его отрицательная стойкость окажется кратна -12.

БОЛЬШЕ БОЛИ

Далее мы приводим еще несколько правил, которые позволят вашему парню побыстрее приобрести домик в деревне.

КРОВОПОТЕРЯ

Серьезные раны сопряжены с потерей крови и сопровождаются тратой 1 пункта Стойкости в оборот. Критические раны приводят к потере 2 пунктов Стойкости в оборот, тогда как оторванные конечности, поглощают 3 пункта Стойкости в оборот.

ВЗРЫВЫ

Динамит, нитроглицерин и другие типы взрывчатки наносят серьезные поражения человеческому телу. Любой человек, оказавшийся в радиусе действия взрыва получает от подобного оружия крупный урон. Однако, силы взрыва убывает на 1 кубик с каждым расстоянием кратным базовому радиусу взрыва.

После того, как величина ранения достигнет показателя $d4$, начинайте уменьшать ранг кубика, до тех пор пока урон не станет равен $0d4$.

Обратите внимание, что одна динамитная шашка способна нанести $3d20$ пунктов урона. В связке, каждая дополнительная шашка наносит $1d20$ пунктов урона. Максимум можно связать 10 шашек. Естественно, в некоторых случаях для расчета урона можно применить более сложные формулы, но мы все же рекомендуем пользоваться стандартным методом расчета ранений, который был описан несколькими абзацами выше.

Рассмотрим следующую ситуацию. В момент взрыва ковбой стоял в 5 ярдах от места падения динамитной шашки и получил $3d20$ урона. На расстоянии 6-10 ярдов, урон его был бы равен $3d12$. На расстоянии 11-15 ярдов $3d10$ и так далее. Цель, оказавшаяся на расстоянии 45 ярдов вообще не получила урона.

После того, как вы рассчитаете сколько пунктов урона герой получил во время взрыва, вы должны дать игрокам возможность, подлечить некоторые раны при помощи Меток Судьбы.

СЛОВО ОБ УТОПЛЕННИЧКАХ

И такое иногда случается. Каждый раз, когда персонаж попадает в бурную воду, его первым броском является проверка на умение Плавание. Сложность броска зависит, естественно, от состояния воды. В том случае, если бросок оказывается провальным, из показателя Стойкость в бою вычитается разница между результатом броска и его сложностью.

Обратите внимание, что персонаж не имеющий умения Плавание, оказывается в большой опасности. Ему придется совершить бросок на характеристику Ловкость с базовым штрафом -4.

СОСТОЯНИЕ ВОДЫ СЛОЖНОСТЬ

Быстрый ручей	3
Бурная река	5
Открытое море	7
Штормовой океан	9

ПАДЕНИЕ С БОЛЬШОЙ ВЫСОТЫ

Если твой герой рухнет с крыши дома, то в худшем случае он сломает себе руку. Или ногу. Если же он навернется с края Великого Каньона, то, безусловно, разобьет себя о камни.

Таким образом, за каждый 5 ярдов свободного падения, персонаж получает $1d6+5$ пунктов урона, до максимального значения $20d6+100$. Раны разносятся по телу случайным образом. Дополнительные кубики урона для области паха и головы не учитываются.

Приземление в воду снижает урон в два раза (иногда только на 25%). Однако, в таком случае, для успешного выживания требуется совершить бросок на умение Плавание против сложности 5.

Падение в стог сена или в другое мягкое вещество, снижает полученный урон в два раза. Естественно, при этом, герой должен будет совершить успешный бросок на Ловкость против сложности 7.

ОГОНЬ

Таинственный Запад – сухое и жаркое место. Герои, оказавшиеся в этих краях, могут попасть в горящий дом, пылающую повозку или взорвавшийся поезд, сошедший с рельс и несущийся под откос.

Урон, полученный персонажем от пламени, зависит от места ранения и его тяжести. Маленький факел или небольшой костер могут нанести герою $1d6$ пунктов урона. Большой костер способен причинить $2d8$ пунктов урона, ну а внутри горящего дома

можно легко схлопотать 2d20 пунктов урона. Повреждения от огня считаются массированными.

Дым: Персонаж, попавший в задымленное помещение, должен каждый оборот совершать проверку Энергичности. При этом, герой закрывший рот и нос влажной тряпичей получает на бросок бонус +2. В том случае, если проверка окажется провальной, герой вычитает из своего показателя Стойкость в бою разницу между результатом броска и базовой сложностью. Если Стойкость в бою принимает нулевое значение, персонаж падает на землю в беспамятстве.

Охват пламени: Каждый оборот, во время которого персонаж контактирует с маленьким источником пламени причиняет герою 1d6 пунктов урона. Если пламенем охвачена вся одежда, персонаж получает 2d8 пунктов урона. Герой, пылающий как факел страдает от 3d12 пунктов урона в оборот.

Сбивание огня: Персонаж упавший на землю для того, чтобы сбить огонь, должен совершить успешный бросок на характеристику Ловкость против сложности 5. Бонус +1 дается в зависимости от ситуации в которой попал персонаж. Результат броска толкуется маршалом в зависимости от текущей ситуации в которую попал искатель приключений.

ВИСЕЛЬНИКИ

Суд Линча не такое уж редкое явление на Таинственном Западе. По этой причине мы решили написать механику удушения, которая может понадобиться вздернутому на веревке персонажу.

Итак, в тот момент, когда ноги персонажа отрываются от земли, игрок должен совершить бросок на Энергичность против сложности 9. Провал броска показывает, что искатель приключений сломал себе шею и отправился на Бут Хилл (на бросок накладывается штраф -4, если герой огромного роста).

Каждый оборот во время удушения, персонаж должен совершать проверку Энергичности против сложности 9. Провал броска приводит к тому, что разница между броском и сложностью вычитается из характеристики Стойкость в бою. Ну и ясно понятно, что обнуление вышеозначенного параметра приводит к смерти героя.

ЛЕЧЕНИЕ

Сами по себе раны заживают очень медленно. Иногда, для полного восстановления сил герою может потребоваться внушительный промежуток времени. Впрочем, хороший доктор способен избавить персонажа от кучи проблема и залечить такие раны, которые, сами по себе, быстро отправят героя в деревянный макинтош.

Восстановление стойкости: Успешный бросок на умение Медицина, против сложности 3 (тут можно и без всякого умения проверку делать. Главное помнить за какую сторону необходимо держать скальпель), позволяет персонажу восстановить утерянный показатель Стойкость в бою до базового значения. Полное восстановление характеристики занимает 5 минут. В то же самое время, восстановление 1 пункта Стойкости в бою занимает 1 минуту.

Лечение ран: С ранами дело обстоит несколько хитрее. Проверка умения Медицина может принести свои плоды только в том случае, если рана свежая и с момента ранения прошло не более часа. Персонаж имеющий умение Медицина: Общая, может лечить только легкие и тяжелые раны. Для лечение критических ран требуется обладать умением Медицина: Хирургия.

Персонаж, решивший восстановить здоровье товарища, должен совершать бросок на каждую рану, которая подвергается лечению. Сложность лечение зависит от Порога Ранения данной области тела. Оторванные конечности вылечить невозможно (обычным способом, разумеется), но их требуется обработать для того, чтобы остановить кровь. Если проверка оказывается успешной, величина Порога Ранения понижается на 1 пункт.

Если лечение в течение часа не производится, урон может восстановить только время или хитроумная магия.

Уровень раны	Сложность лечения
Стойкость в бою	3
Легкая	5
Тяжелая	7
Серьезная	9
Критическая	11
Конечность оторвана	13

АРКАННОЕ ЛЕЧЕНИЕ

Герои, имеющие доступ к арканному лечению, должны без всяких оговорок активно пользоваться им. Оно быстрее и качественнее восстанавливает повреждения и сломанные кости. При этом, магия действует в любой момент времени, а не только в течение «золотого часа».

Постоянные раны: К сожалению, у арканного лечения есть один отвратительный побочный эффект. Провал магического лечения означает, что рана становится постоянной! Повторная попытка излечения подобной раны обречена на неизбежный провал.

Что касается оторванных конечностей, то в мире Мертвых Земель существует несколько способов справиться с этой бедой. В специальном приложении Огонь и Порох существует описание нескольких даров и артефактов, способных восстановить утраченные руки и ноги. Впрочем, в любом случае, подобное событие все равно будет считаться уникальным и крайне необычным.

ЕСТЕСТВЕННОЕ ЛЕЧЕНИЕ

Персонаж, понадеявшийся на естественную регенерацию организма, должен раз в пять дней совершать проверку характеристики Энергичность против базовой сложности ранения (ее можно найти в вышеприведенной таблице). Если бросок оказывается успешным, Порог Ранения уменьшается на 1 пункт. Обратите внимание, что естественное лечение проводится для каждой раненой области тела. Таким образом, герой получивший пулю в руку и живот, совершает один бросок на Энергичность и два броска на лечение ран.

СМЕРТЬ

Не плачьте и не ругайтесь, когда ваш герой в цветочном окружении отправится на Бут Хилл. В Мертвых Землях смерть не всегда знаменует собой конец. Иногда она бывает началом нового существования! Если подобная неприятность случится с вашим персонажем, вы можете посмотреть 10-ю главу книги. Однако, для этого заручитесь согласием своего маршала!

ЧАСТЬ 5: СУДЬБА И НАГРАДЫ

Удача еще та продажная девка. Иногда она улыбается тебе, а иногда делает все, чтобы усложнить тебе жизнь. В мире Мертвых Земель и хорошие и плохие парни имеют шанс нейтрализовать отрицательные последствия случайностей, используя специальные фишки для покера (белые, красные и голубые). В начале игры, все фишки требуется сложить в специальную емкость – банк. При этом в банке должно быть 10 голубых фишек, 25 красных и 50 белых. Перед тем как приступить к игре, каждый искатель приключений тянет из банка три случайные метки (не смотри, парень!). Маршал также тянет три метки, которые он может использовать по ходу игры.

Между сессиями: После завершения приключения, каждый игрок должен записать какие метки остались в его распоряжении. Ведение подобных записей необходимо для того, чтобы метки находящиеся во владении персонажей в следующий раз были убраны из банка.

В начале нового приключения, персонаж тянет еще три метки. Это единственный способ получить фишки во время игры.

ЛЕГЕНДАРНЫЕ МЕТКИ

Легендарные метки не хранятся в банке. Их может выдать только маршал и только в том случае, если вы совершили выдающийся поступок или победили чрезвычайно злого монстра. Только маршал может решить достойно ваше деяние легендарной метки, или нет.

ОГРАНИЧЕНИЯ

Быть жадным плохом. Твой герой не особо обрадуется, если ты начнешь копить метки и перестанешь тратить их. Если запах неизрасходованных меток достигнет 10-ти, то тебе придется преобразовать их в Очки Награды.

ОБМЕН МЕТКАМИ

Игроки могут передавать метки друг другу. Однако, эта процедура требует некоторых затрат. После того, как игрок передать своему товарищу метку, он должен возратить в банк равнозначное количество фишек (курс обмена смотрите ниже по тексту главы). К примеру, если один игрок отдал другому голубую метку, то вернуть в банк он должен уже три белые метки, одну голубую или одну красную и две белые. При этом, любые обмены с банком запрещены.

В том случае, если герой хочет помочь товарищу, но не может этого сделать (или не способен совершить обмен), то нет нужды забирать метки из банка. Маршал имеет множество инструментов для того, чтобы спасти персонаж. В конце концов, зомби может развалиться на части, а ужасны монстр убрать подальше свои смертоносные щупальца.

ПРОВАЛ БРОСКА

Метку любого цвета можно использовать для того, чтобы перебросить 1-цу выпавшую в качестве результата. Даже самые великие герои могут совершить оплошность, не так ли?

КАК ИСПОЛЬЗОВАТЬ МЕТКИ

Персонаж может использовать метки судьбы для: улучшения умений и характеристик, понижения порога ранений, преобразования в Пункты Награды. Легендарные метки, в добавок к этому, имеют еще одну специальную функцию. Теперь наступило время детально рассмотреть вышеозначенные возможности.

Модификация бросков: Показывает как сильно изменятся показатели вашего героя, после того, как игрок потратит метку судьбы на улучшение характеристик и способностей.

При помощи описываемого метода вы можете на время стать сильнее и эффективнее в отдельных специальностях.

Порог ранения: Показывает на какую величину понижается порог ранения после того, как персонаж использует метку судьбы в целях собственного лечения. Обратите внимание, что метка судьбы не лечит раны и не блокирует эффект успешной атаки. Она лишь просто снижает общую тяжесть ранения. Метка должна быть использована после того, как порог ранения подсчитан, но еще не определено количество потерянных пунктов Стойкости.

Одна простая метка может снизить порог ранения только в одной части тела. Однако, голубые и красные метки могут снижать пороги ранения в нескольких частях тела одновременно.

Стойкость в бою: Персонаж может потратить метки для того, чтобы восстановить утраченные пункты Стойкости.

Пункты награды: Герой может преобразовать сохранные метки судьбы в Пункты награды. Кроме того, некоторые метки имеют специальные, дополнительные эффекты, которые следуют за их применением. К примеру, Легендарные метки позволяют совершить повторный бросок на использование способности.

БЕЛАЯ МЕТКА

Модификация бросков: Белые метки даруют персонажу один экстра кубик на проверку умения (то есть действуют аналогично дополнительному рангу Умения или Характеристики). Важно помнить, что в один момент времени игрок может потратить несколько меток для того, чтобы добиться приемлемого результата.

Порог ранения: 1 пункт или 5 пунктов Стойкости

Пункты награды: 1

Нет возврата: Во время броска на Умения и Характеристики игрок или тратит белые метки, или тратит разноцветные метки. Улучшать броски при помощи белых и цветных меток одновременно – запрещено.

КРАСНАЯ МЕТКА

Модификация бросков: Красная метка дает персонажу возможность бросить кубик еще один раз и прибавить получившийся результат к базовому результату броска (то есть метка действует подобно кубику-тузу). В течение одного действия может быть потрачена только одна красная метка.

Порог ранения: 2 пункта или 10 пунктов Стойкости

Пункты награды: 2

Маршальский успех: Если красная метка была использована для модификации бросков на умения, то Маршал тянет из банка одну метку.

ГОЛУБАЯ МЕТКА

Модификация бросков: Голубые метки подобны красным меткам за тем исключением, что при их использовании маршал ничего не тянет из банка.

Порог ранения: 3 пункта или 15 пунктов Стойкости

Пункты награды: 3

ЛЕГЕНДАРНАЯ МЕТКА

Модификация бросков: Легендарные метки применяются также, как и голубые метки.

Порог ранения: 5 пунктов или все утраченные пункты Стойкости

Пункты награды: 5

Повторный бросок: Вы можете использовать легендарную метку для того, чтобы перебросить проваленный результат. В том случае, если вы совершаете повторный бросок на использование умений и характеристик, вы сможете совершить описываемую процедуру даже в том случае, если изначальным результатом был критический провал.

Кроме того, легендарная метка может быть использована во время бросков надежности и во время определения урона. После использования легендарной метки маршал должен вывести ее из игры и убрать из банка.

ОПЫТ И ГЕРОИ

Наверное, ты уже давно мечтаешь узнать о том, как сделать своего героя более быстрым, умным и сильным. Усовершенствование персонажа работает следующим образом. Между игровыми сессиями ты можешь преобразовать свои метки судьбы в Пункты Награды. При этом стоит помнить о том, что вышеозначенные метки являются единственным ресурсом, который может даровать тебе опыт. Относись к ним бережно.

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ПУНКТОВ НАГРАДЫ

Данная часть главы расскажет тебе о том, как можно усовершенствовать Умения и Характеристики своего героя, а также модифицировать имеющиеся Грани и Недостатки.

Для начала стоит заметить, что усовершенствовать своего персонажа можно только до или после сессии, но не во время нее. Данное ограничение необходимо для того, чтобы игрок мог оправдать свое новое знание с игровой точки зрения. Странно будет, если персонаж научится водить паровой экипаж, двигаясь в одиночку посреди бесплодной пустыни.

Если вы потратили Пункты Награды на усовершенствование своего героя, то дело сделано. Обратного пути уже нет. По этой причине стоит хорошенько подумать, каким новым умениям герой научится, что это ему даст и не стоит ли оставить несколько меток на следующую игровую сессию.

УЛУЧШЕНИЕ ХАРАКТЕРИСТИК

Обычно люди всю жизнь живут с теми базовыми характеристиками духа и тела, которым их наградил Господь. Игровые персонажи не подчиняются этому принципу. По завершении очередного приключения они запросто могут стать и умнее и сильнее. Однако, подобная модификация базовых способностей весьма затратна.

Повышение показателя кубика: Для того, чтобы повысить показатель кубика, связанный с характеристикой, вы должны заплатить такое количество Пунктов Награды, которое равно утроенное величине следующего за базовым дайса. К примеру, если вы желаете увеличить дайс силы с d4 до d6, вам придется отдать $6*3=18$ пунктов награды. Если вы не потратите пункты сразу же после их получения, ваш персонаж может обзавестись какой-нибудь историей, связанной с улучшением способностей (к примеру, ваш герой мог читать серьезные книги или переносить тяжести).

Повышение показателя ранга: Для того, чтобы повысить показатель ранга характеристики, вы должны заплатить такое количество Пунктов Награды, которое равно удвоенному значению следующего ранга. Таким образом, усовершенствование силы с 4d6 до 5d6 обойдется персонажу в $5*2=10$ Пунктов Награды.

Время: Усовершенствование собственных способностей, конечно же занимает время. Однако, мы не накладываем ограничений на длительность учебного процесса, отдавая данный момент полностью на откуп маршала. Конечно же, сложные умения совершенствуются достаточно долго и их развитие происходит в специфической окружающей среде. Более простые умения могут быть изучены за значительно более короткие отрезки времени.

УЛУЧШЕНИЕ УМЕНИЙ

Совершенствовать умения значительно проще и дешевле, чем совершенствовать базовые характеристики персонажа. В конце-концов, научиться метко стрелять значительно проще, чем улучшить свою координацию движений. Стоимость нового ранга, равна его величине,

выраженной в пунктах награды. Таким образом, чтобы повысить свою стрельбу с 3 ранга до 4-го, герою требуется потратить 4 Пункта Награды.

ЭКСПЕРТНЫЕ УМЕНИЯ

Когда ранг умения оказывается равен 5-ти, персонаж становится экспертом в данной способности. В принципе ранг можно повысить до 6, 7-ми и даже выше, но данные действия потребуют от персонажа значительных усилий. С точки зрения игровой механики, получение очередного экспертного ранга равно удвоенному его значению, выраженному в Пунктах Награды. Таким образом, для того, чтобы достичь 6-го ранга в стрельбе, персонаж должен потратить 12 наградных пунктов!

ПРИБРЕТЕНИЕ НОВЫХ УМЕНИЙ

Создав персонажа, вы легко можете приобрести ему новые умения. Для этого требуется потратить 1 пункт награды, после чего вы получаете в свое распоряжение любое понравившееся умение с рангом 1.

Большая часть обычных умений для своего использования не требует предварительных тренировок. Однако, умения связанные с использованием знаний или преобразованием информации, требуют обязательного обучения. К примеру, умение Знание: Закон вы не сможете приобрести, не прикасаясь к книгам. В любом случае, последнее слово всегда остается за маршалом.

ГРАНИ И НЕДОСТАТКИ

В некоторых ситуациях характер вашего персонажа может измениться. Более того, герой может вырасти и превратиться из подростка в настоящего ковбоя. Впрочем, может быть, персонаж получит ранение или наоборот, решит избавиться от какой-нибудь вредной привычки, которая портила ему жизнь. Для описания подобных изменений как раз и нужны механика приобретения достоинств и избавления от недостатков.

ИЗБАВЛЕНИЕ ОТ НЕДОСТАТКОВ

Персонаж, решивший избавиться от недостатка, должен совершить две важные вещи. Во-первых, он должен придумать каким образом его герой сумел избавиться от отрицательной особенности. Возможно, для этого игроку придется поговорить с маршалом и, кроме того, успешно завершить отдельное приключение. После этого, игрок может избавиться от недостатка, потратив столько Пунктов Награды, чему равна удвоенная величина недостатка. После этого, все свойства, связанные с недостатком, перестают действовать на персонажа.

Теперь, если вы уже избавились от недостатков, самое время поговорить о том, как их можно приобрести.

ПРИБРЕТЕНИЕ НЕДОСТАТКОВ

Приобретать новые недостатки еще проще, чем избавляться от них. К примеру, если злобный монстр откусит у вас руку, вы практически сразу обретете недостаток, связанный с означенной выше потерей.

Впрочем, не думайте, что получив недостаток вы приобретете некоторое количество Пунктов Награды. Ничего подобного не будет. С другой стороны, отличный отыгрыш вновь приобретенного недостатка поможет вам заполучить новые метки судьбы, которые, как известно, можно преобразовать в Пункты Награды. Впрочем, не забывайте о том, что корректный отыгрыш отрицательной способности не такое уж и простое дело!

Выбор новых недостатков: Вы можете взять любой недостаток из имеющегося списка. Однако, мы не рекомендуем злоупотреблять данной возможностью, ибо недостатки серьезнейшим образом снижают умение вашего персонажа выживать в экстремальных ситуациях.

ПРИБРЕТЕНИЕ НОВЫХ ГРАНЕЙ

Если в вашем распоряжении имеется огромное количество свободных Пунктов Награды, вы можете потратить их на приобретение полезных граней. Впрочем, получить очередную грань не так уж и просто. Для этого следует совершить экстраординарный поступок. К примеру, ваша героиня может найти священный Меч Жанны Д'Арк и получить благодаря его появлению новую грань религиозного характера.

Таким образом, приобретение новых граней всегда связано с процессом правильного и интересного отыгрыша, который понравился вашему Маршалу. В том случае, если обстоятельства приключения сложились таким образом, что вы получили возможность приобрести грань, вам следует потратить на приобретение новой грани столько Пунктов Награды, чему равна утроенная стоимость понравившейся грани. После этого, маршал должен решить, сколько времени потратит ваш персонаж на овладение новой способностью.

ЧАСТЬ 6: КАРТЕЖНИКИ

В начале этой книги мы уже писали о том, что Таинственный запад невозможно представить себе без этих парней. Если ты получил от Марашала разрешение и стал владельцем тайных сил, то данная часть книги предназначена как раз для тебя.

ДРЕВНЯЯ ТАЙНА

Странные, мистические события, связанные с силой арканной энергии, получили широкое распространение не так давно. Однако, это не значит, что магии не было в мире до Великой Встряски.

Некоторые великие люди прошлого знали, как следует обращаться с той энергией, которая струится вокруг их тел. Знающие, использовали магию в течение тысячелетий. Одни применяли ее для добрых дел, тогда как другие для злых. Некоторые, с ее помощью убирали мусор в доме, тогда как другие создавали империи и сжигали на кострах тех, кто использовал магию для кипячения воды. Так продолжалось столетиями. Подобное положение дел сохранилось и в наши дни.

КНИГА ИГР ХОЙЛА

Истоки картежного ремесла (в его современной форме), лежат в Англии 18-го века и связаны они с именем Эдунда Хойла – британского аристократа, предпринявшего в 1740 году продолжительную поездку по Европе. Хойл собирал арканные знания и интересовался «волшебством». Для того, чтобы темные французские крестьяне не вбили в его тело кол (и не сожгли на костре), Хойл придумал себе замечательную легенду. Он выдал себя за любителя таро и прочих карточных игр. Причем любителем он был не простым. Он коллекционировал карточные игры, изучал гадания и интересовался прочими увлекательными вещами.

Странствуя по миру, Хойл собирал материал для своей замечательной книги игр, которую он хотел опубликовать в родной стране. Довольно скоро, Эдмунд узнал довольно много о тех мирах, что лежат за реальностью смертных. Свои открытия, Хойл зашифровал в пределах тайной книги.

Хойл открыл определенный способ коммуникации с духами, живущими за гранью объективного мира. Этих духов он назвал «джокерами», чем окончательно запутал как своих врагов, так и своих союзников. Джокеры оказались вредными и злыми тварями. Однако, колдун превзошедший из в дуэли разума, получал над бестиями практически полный контроль. Чертики могли выполнить для него любую задачу.

Заслуга Хойла заключается в том, что он визуализировал ментальную дуэль, и свел ее к хитроумному варианту карточной игры. В качестве базиса для магии был избран новый, в те времена, покер, который хоть и оставался игрой шансов, но все же требовал от «волшебника» напряжения умственных сил. С помощью этой замечательной игры, колдун мог инициировать магические расклады.

Перед смертью Хойл успел скомпилировать полученное знание и зашифровать его внутри Книги Игр Хойла, 1769 года издания. Человек, сумевший разобраться в схемах, кодовых словах, диаграммах и графиках этой книги, сможет открыть знания, находящиеся за пределами самого изощренного воображения. Более поздние редакции книги также сохранили в себе часть секретов. К сожалению, редакторская работа разрушила часть филигранной работы Хойла и убила значительную часть могущественных раскладов.

КАРТЕЖНИКИ ХОЙЛА

Люди, знакомые с секретами означенной выше книги, лишь выиграли от прихода Рекконеров. До 1863 году духи, обитающие в реальном мире были редкими и слабыми

существами. После катастрофы, связь с потусторонним миром стала на порядок сильнее, а маниту получили дополнительное могущество. Формулами Хойла стало пользоваться на порядок проще. Ведьмы, чернокнижники и дилетанты стали расширять мощнейший энергетический поток, используя его в своих целях. Сила связи усиливалось, зло вошло в этот мир, а люди, естественно, стали более мрачными и подозрительными по отношению к волшебству. К текущему моменту времени, последователи Хойла довели ситуацию до того, что им лучше держать в тайне свой страшный секрет. Обезумевшие фанатики религиозных культов, пинкертонцы и тexasские рейнджеры ищут подобных людей для того, чтобы убить их или переманить на свою сторону.

Так уж повелось, что колдуны Таинственного запада стали называть себя Картежниками. Волшебникам было выгодно выдавать себя за фокусников или обманщиков, ибо таким образом они снижали риск для своей жизни. Стоит отметить, что американские индейцы имеют свой собственный, ни на что не похожий взгляд на магию. Индейцы называют «джокеров» Хойла маниту и считают, что эти существа живут в спиритуальной реальности «Охотничьей земли».

Стать картежником не так уж и просто. Человек, решивший научиться колдовать, должен в самом начале своего пути, научиться общаться с маниту. Задача это достаточно сложная, поскольку маниту хочет обхитрить или обмануть человека, решившего вступить с ним в контакт. Волшебник должен избежать опасностей безумия, хитростей маниту и убедить последнего сыграть с ним в дуэль разумов. Игра разворачивается в реальности Охотничьей земли и может занимать, минуты, часы, а то и целые дни. Поскольку в физическом мире время идет намного быстрее, затянувшаяся дуэль может промелькнуть для остальных людей всего лишь за несколько секунд.

Стоит отметить, что ловкий и удачливый картежник, может столь быстро совладать с маниту, что его противник стрелок не успеет даже схватиться за револьвер.

АДСКАЯ ДУЭЛЬ РАЗУМОВ

Дуэль с маниту происходит в голове картежника и без карт ее было бы достаточно сложно вообразить. Поскольку покер является самой популярной игрой Таинственного Запада нет ничего удивительного в том, что колдуны решили использовать его в качестве средства визуализации. Если картежник проигрывает игру, не происходит ничего страшного. В противном случае маниту подчиняется воле человека.

Поскольку маниту не может так просто проявить себя в этом мире, хакстер позволяет бесенку получить полный контроль над своим телом. Победа над маниту в дуэли означает, что картежник контролирует тварь и не дает ей воли. В таком состоянии человек может манипулировать энергией, которая струится через его тело и направляется маниту.

Будучи хитрой и вредной тварью, маниту старается сбросить путы контроля и вволю по безобразничать, находясь в человеческом теле. Бесенок, вырвавшийся из ментальных объятий картежника может довести последнего до безумия и даже до смерти.

ЖИЗНЬ КАРТЕЖНИКА

Возможно, картежники являются самыми могущественными персонажами Таинственного запада. В случае необходимости они могут укрыться от взора врага, вызвать мощную бурю или сдавить сердце противника на расстоянии так, что последний отправиться на тот свет. Все это так, но только умелый хакстер всегда знает ту черту за которую не стоит переходить. В противном случае он проиграет схватку за свое тело и станет жертвой маниту.

Для того, чтобы стать картежником, персонаж должен приобрести грань Арканное Знание и потратить 1 пункт на умение Академическое знание: Оккультизм или Картометание. Вообще-то и все.

КАК ИСПОЛЬЗОВАТЬ ВОЛШЕБСТВО

Инициация заклинаний – чрезвычайно тонкое ремесло, которое не любит спешки. Картежник концентрируется несколько секунд, пытается представить себе пространства Охотничьей земли, после чего пытается вызвать маниту которые живут в этих местах и стремится договорится с ними.

Если картежник выигрывает дуэль в его правой руке появляются карты (или в левой, если он левша). Картежник должен обязательно взглянуть на карты для того, чтобы маниту забрался в его тело и попытался использовать заклинание. Обрати внимание, что карты, появляющиеся в руке волшебника имеют мистическую природу. Для того, чтобы скрыть этот факт от внимания разнообразных зевак, картежники помещают в руку настоящие карты. Сторонние наблюдатель может идентифицировать подвох только в том случае, если выигрывает у волшебника противоположную проверку на умение *Ловкость рук*.

Карты с легкостью обманывают простых людей, которые продолжают считать картежников игроками и шарлатанами. С другой стороны, случается и так, что невинных игроков люди принимали за волшебников огромной разрушительной мощи.

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ЗАКЛИНАНИЙ

Для того, чтобы использовать заклинание, картежник должен совершить успешную проверку умения *Картометание*.

КАРТОМЕТАНИЕ

Картометание хоть и является умением, но используется совсем не так, как обычная способность. Каждый расклад, который знает колдун, связан со своей базовой характеристикой. Когда картежник иницирует расклад, он кидает кубик столько кубиков, чему равен его ранг Картометания. При этом тип кубика зависит от характеристики, связанной с раскладом.

К примеру, Велвет Ван Хельтер решила иницировать расклад Призрачные пальцы, который оказался связан с характеристикой Дух. Ранг Картометания Велвет равен 5, тогда как показатель характеристики равен d10. В итоге проверка успешности умения совершается броском 5d10.

КОНТАКТ

Если во время броска на картометание ты добиваешься хотя бы одного успеха против сложности 5, то считается, что тебе удалось установить контакт с маниту, а значит, пришло время для дуэли разумов.

На следующем этапе, ты должен извлечь 5 карты из своей колоды (размером в 54 карты с джокерами). Кроме того, за каждый подъем во время броска ты имеешь право вытянуть еще одну карту. Твоя цель – собрать лучший покерный расклад из вытянутых картонок (список раскладов ты можешь найти дальше, по тексту книги). Джокеры при этом считаются дикими картами (красные берутся свободно, тогда как черные имеют собственную цену).

Большинство раскладов имеют требования к минимальной величине покерного расклада, который требуется собрать для их успешной инициации. В том случае, если расклад не собран, маниту не позволят тебе использовать магию. Все просто, приятель!

СЛОВО ОБ УЧЕБЕ

Поскольку Картометание важнейшее умение картежника, тебе лучше позаботится о том, чтобы развить его как можно в более короткие сроки. Улучшение картометания подобно усовершенствованию других, ранее описанных умений. Повышение ранга картометания с 1 ранга до 2-го, требует 2 пунктов награды. После достижения 5-го ранга, картежник становится экспертом и повышение характеристики, требует удвоенного расхода пунктов

награды. Таким образом, для достижения 6-го ранга картежнику следует потратить 12 пунктов награды.

МАНИТУ

Картометание опасная процедура. Обитатели Охотничьей земли внимательно следят за колдунами и делают все возможное для того, чтобы взять их под контроль. Дуэль разума предоставляет маниту хороший шанс на победу.

Когда ваш герой проваливает бросок на картометание или вытаскивает черный джокер маниту обманывают колдуна и берут его под свой контроль. Черный джокер считается дикой картой, но при его использовании маниту будет не важно, погибнет ли колдун или останется жив!

После приобретения джокера, скажите маршалу, как именно вы поступите с картой. После заявки маршал проконсультируется со специальной таблицей и расскажет вам об итогах ужасного события.

РАСКЛАДЫ

Следующие страницы книги описывают арканная расклады. Значительная часть магии хакстеров прописана в специальном приложении «Картежники и расклады», которое обязательно для прочтения всякому владельцу арканных сил. В данной книге мы приводим лишь ту магию, которая необходима всякому начинающему волшебнику.

Описание расклада представляет собой последовательность нижеприведенных параметров.

Начальное количество раскладов: Равно рангу умения картометание. Таким образом, картежник имеющий показатель Картометание 4, обладает в начале приключения знанием 4-ех раскладов.

Новые расклады: Хакстер может приобрести новый расклад, потратив на эту процедуру 5 пунктов награды. Обратите внимание, что простенькие заклинания могут быть найдены в современных редакциях Книги Игр Хойла. Более редкие расклады, передают от учителя к ученику или могут быть обнаружены в раритетных редакциях Книги Игр. Дополнительная информация по поиску и изучению раскладов может быть найдена в приложении «Картежники и расклады».

ОПИСАНИЕ РАСКЛАДОВ

Каждый расклад описывается при помощи следующих параметров: Характеристика, Рука, Скорость, Продолжительность, Дальность.

Характеристика: Описывает характеристику, связанную с раскладом. В отличие от обычных умений, расклады всегда привязаны у одной из базовых характеристик.

Рука: Минимальный покерный расклад, необходимый для успешной реализации заклинания. Естественно, чем лучше рука, тем большее мощным и длительным окажется применяемый арканный эффект.

Скорость: Количество действий, необходимое для реализации расклада. Некоторые редкие эффекты длятся так долго, что их практически невозможно реализовать в бою. Скорость последних дается в минутах, часах и даже днях.

Продолжительность: Промежуток времени, в течение которого расклад сохраняет свою эффективность. Концентрация означает, что во время действия эффекта, картежник должен сохранять внимание и фокусировку на описываемом магическом эффекте. Некоторые расклады требуют для своего поддержания использование характеристики Твердость в бою. Действие магии продолжается до тех пор, пока картежник сохраняет концентрацию или пока пока он стабилизирует эффект, расходуя на него пункты Твердости.

Дальность: Дистанция, в пределах которой магия проявляется свои сверхъестественные эффекты.

ЛЕКСИКОН КАРТЕЖНИКА

Расклад. Волшебный эффект.

Картежник. Волшебник применяющий на практике метод Хойла.

Охотничья земля. План иной реальности, в которой обитают маниту и бесплотные существа.

Хойл. Книга игр или человек, который написал ее. О том и о другом картежники всегда говорят с трепетом. Если волшебник начинает фразу со слов «согласно Хойлу», вам лучше будет согласиться с его утверждением.

Джокер. Еще одно название маниту.

Маниту. Так индейцы именуют злых духов (демонов), которые являются источником могущества картежников.

РУКА ДЛЯ ПОКЕРА

Целью покера является сбор комбинаций. Каждая комбинация в покере именуется рукой. Чем более редкая комбинация оказалась в руках игрока, тем больше у него шансов на победу. Дополнительная информация по «покерной руке» может быть найдена в любой книге, посвященной салонным играм и, конечно же, в знаменитой книге Хойла. Читая последнюю не забывайте о том, что между ее строками скрываются намеки на ужасающие тайны.

Если вы не знакомы с типовой Рукой для покера, то мы приводим с радостью приводим ее описание.

Ройал флэш: 10, Валет, Дама, Король, Туз и все одной масти.

Стрит флэш: Пять последовательных карт одной масти.

Четверка: Четы карты одной величины, но разной масти

Фул хаус: Три одинаковы карты одной величины, и две одинаковые другой величины.

Флэш: Пять карт одной масти.

Стрит: Пять последовательных карт разной масти.

Тройка: Три карты одной величины, но разной масти.

Две пары: Пара пар.

Валеты: Пара валетов или пара лучших карт одной величины.

Пара: Две карты одной величины, но разной масти.

Туз: Одинокий туз.

ОХОТНИКИ НА ВЕДЬМ

Подавляющее большинство людей, обитающих на таинственном западе никогда не слышало не о Рекконерах, ни о том Конце Света, который сопутствует им. Люди движимы суевериями, но господа кричащие на каждом углу о монстрах, до сих пор воспринимаются общественностью, как лунатики и сумасшедшие. Большая часть историй, опубликованных в Эпитафии Тумбстоуна, вызывает у жителей городка только улыбку.

Однако, кроме обычных жителей, на Таинственном западе обитают также Ведьмы и колдуны, которые относятся к сверхъестественным явлениям довольно серьезно. Если магия картежников воспринимается общественностью с явным неодобрением, то темное колдовство чернокнижников может привести обладателя арканного искусства к повешенной на дереве веревке. Скорее всего, злодея линчуют так быстро, что он даже не сможет причинить своим антагонистам вреда!

Если какой-либо владелец арканного знания запугает местных жителей до такой степени, что они не смогут его повесить, то скорее всего, оперативники Агенства (или Техасские

рейнджеры) получают на такого картежника донос. Дальнейшая судьба оккультиста зависит от того, кому именно он попался в руки. Если чернокнижником заинтересуется агенства, то, скорее всего колдуна пристрелят или перевезут на восточное побережье для опытов. Техасские рейнджеры могут перевербовать злодея на свою сторону, понимая что лучшие способ борьбы с огнем – немного прибавить жару. Прежде чем стрелять, техасские рейнджеры постараюсь договориться со своим противником и только после этого пустят в ход ружья и револьверы. Вообще, теперь ты знаешь все об охотниках на ведьм. Ты предупрежден! Пользуйся этим знанием себе во благо!

ДИКИЙ ПРИЗЫВ (CALL O' WILD)

Характеристика: Знание

Рука: Две пары

Скорость: 2

Продолжительность: Концентрация

Дальность: 1 миля за ранг Картометания

Этот расклад позволяет картежнику вступить в разговор с животным или паразитом. С его помощью нельзя установить мысленную связь с монстром или с магическим чудовищем. Призыв, как правило, направлен на конкретный вид живых существ: волков, медведей, летучих мышей и т.д.

Когда заклинание привлекает к себе внимание животных, картежник может разговаривать с ними до тех пор, пока сохраняет свою концентрацию. После того, как концентрация пропадает, мелкие создания перестают участвовать в разговоре. Медведи, волки и другие крупные твари могут сбежать или атаковать собеседника в зависимости от сложившейся ситуации.

Большая часть мелких животных не отличается особым умом. Они способны понять простые задания. Главное не заставлять их стрелять из револьвера или говорить с ними по португальски. Создания все равно не поймут, чего от них требует собеседник.

Обратите внимание, что в схватке со сверхъестественным существом, животные должны совершать проверку на Силу воли. Именно по этой причине не стоит бросать волков на тварь, которая только что поднялась из могилы. Волги, скорее всего, струсят и сломя голову унесутся прочь.

Как вы понимаете, картежники не вызывают к себе живых существ. Они просто кидают клич и оказавшееся поблизости животное отвечает на него. В том случае, если рядом с героями никого нет, а картежник умудрился собрать Ройял Флэш, маршал должен призвать на помощь персонажам какое-нибудь создание. Тип и количество призываемых тварей целиком зависит от руки, собранной героем.

Рука	Создания
Две пары	3d6 крыс, змей, летучих мышей
Стрит	2d6 волков, горных львов
Флэш	1d4 медведей

УЛУЧШЕНИЕ ПЛОТИ (CORPOREAL TWEAK)

Характеристика: Мышление

Рука: Пара

Скорость: 1

Продолжительность: Концентрация или 1 пункт Твердости в оборот

Дальность: 5 ярдов за ранг Картометания

Данный расклад позволяет картежнику усовершенствовать физические способности цели или улучшить свои собственные способности. Цель становится сильнее, быстрее, лучше противостоять урону и оказывается более ловкой. Перед использованием заклинаний

картежник решает, какая из физических характеристик цели подвергнется усовершенствованию. Степень повышения характеристики зависит от старшинства набранной руки.

Рука	Бонус
Пара	+1 кубик
Две пары	+2 кубика
Стрит	+3 кубика
Флэш	+4 кубика
Фулл хаус	+5 кубиков

УХУДШЕНИЕ ПЛОТИ (CORPOREAL TWIST)

Характеристика: Мышление

Рука:Пара

Скорость: 1

Продолжительность: Концентрация или 1 пункт Твердости в оборот

Дальность: 5 ярдов за ранг Картометания

Расклад действие которого противоположно действию расклада Усовершенствование плоти. Уменьшение накладывает штраф на ранг используемого кубика. Штраф не может накладываться в том случае, если характеристика связана с кубиком d4. В данном случае штраф начинает накладываться на ранг характеристики, который снижается до 1-цы.

Рука	Бонус
Пара	-1 кубик
Две пары	-2 кубика
Стрит	-3 кубика
Флэш	-4 кубика
Фулл хаус	-5 кубиков

УХОСТРЕЛ (EARSNOT)

Характеристика: Внимание

Рука:Пара

Скорость: 1

Продолжительность: Концентрация или 1 пункт Твердости в оборот

Дальность: 1 миля за ранг Картометания

Данный расклад позволяет картежнику слышать через уши выбранной цели. После того, как эффект инициирован, его жертва должна совершить бросок на Дух против сложности 7. В том случае, если бросок успешен картежник совершает бросок на Дух, тогда как его жертва на Картометание / Дух во время каждого следующего оборота прослушивания. Картежник может использовать это заклинание на любую невидимую цель, плоти которой он касался рукой в течение последних 7 дней.

РУКА ПОМОЩИ (HELPING HAND)

Характеристика: Мышление

Рука:Туз

Скорость: 10 минут

Продолжительность: Постоянная

Дальность: 1 ярд

Рука помощи позволяет картежнику лечить раны своих товарищей (собственные раны колдун вылечить не может). Каждое успешное применение магии, уменьшает Порог ранения во всех областях тела на 1 пункт. Во время лечения, картежник должен находиться по близости от пациента и вершить свои арканские расклады.

Рука, необходимая для излечения, зависит от самого тяжелого порога ранения, который имеется у пациента. Обратите внимание, что использование одиночной Руки Помощи, понижает общий порог ранения во всех частях тела только на 1 пункт. Лечение большого количества пунктов, требует многократного использования описываемой магии. К сожалению, Рука Помощи не может восстановить оторванные конечности. На подобный подвиг способны только шаманы и преподобные

Рука	Величина порога ранения
Туз	Показатель Твердости в бою принимает базовое значение
Джокеры	Легие раны
Две пары	Тяжелые раны
Тройка	Серьезные раны
Стрит	Критические раны

ПРОЗРЕНИЕ (HUNCH)

Характеристика: Мышление

Рука: Две пары

Скорость: 2 оборота (10 секунд)

Продолжительность: Мгновенная

Дальность: Накладывается на себя

Прозрение позволяет картежнику заглянуть в собственное прошлое. Для того, чтобы использовать данное волшебство, картежник должен положить руки на другого человека, или какой-нибудь предмет. После этого, колдун должен закрыть глаза и увидеть видение, которое соответствует прошлому изучаемого объекта.

Чем лучше рука, собранная картежником, тем больше информации о цели получит колдун. Обратите внимание, что картежник может сосредоточиться на конкретном вопросе, но никогда не узнает информацию о тех событиях, которые не произошли в непосредственной близости от цели.

УЛУЧШЕНИЕ РАЗУМА (MIND TWEAK)

Характеристика: Мышление

Рука: Пара

Скорость: 1

Продолжительность: Концентрация или 1 пункт Твердости в оборот

Дальность: 5 ярдов за ранг Картометания

Данный расклад подобен магии Улучшение плоти, которая действует на Умственные характеристики. Волшебство необходимо в том случае, если его цели требуется усовершенствовать силы своего разума или набраться интеллекта для выполнения какой-либо сложной процедуры. Описываемый эффект картежник может накладывать на самого себя.

УХУДШЕНИЕ РАЗУМА (MIND TWIST)

Характеристика: Мышление

Рука: Пара

Скорость: 1

Продолжительность: Концентрация или 1 пункт Твердости в оборот

Дальность: 5 ярдов за ранг Картометания

Расклад, действие которого противоположно действию расклада Улучшение разума. Уменьшение накладывает штраф на ранг используемого кубика. Штраф не может накладываться в том случае, если характеристика связана с кубиком d4. В данном случае штраф начинает накладываться на ранг характеристики, который снижается до 1-цы.

Магия очень эффективна для снижения характеристики Мышления у шуллеров и игроков. Умелые картежники вполне способны втянуть заигравшегося обманщика в трудную или опасную ситуацию.

ПРОМАХНИСЬ! (MISSED ME!)

Характеристика: Дух

Рука: Две пары

Скорость: 1

Продолжительность: Концентрация или 1 пункт Твердости в оборот

Дальность: Накладывается на себя

Расклад позволяет маниту отбивать от колдуна пули или другие метательные снаряды, пытающиеся пронзить тело волшебника. С точки зрения механики, расклад накладывает бонус +5 на TN цели. Пламя огнемета, результаты взрыва и другие атаки, накладываемые на область не могут быть отражены магией. Зато расклад Промохнись! позволяет отбрасывать от персонажа другие виды волшебства.

ПРИЗРАЧНЫЕ ПАЛЬЦЫ (PHANTOM FINGERS)

Характеристика: Дух

Рука: Туз

Скорость: 1

Продолжительность: 1 пункт Твердости в оборот

Дальность: 5 ярдов за ранг Картометания

Картежники частенько используют этот расклад для того, чтобы перемешать свою колоду или внезапно вырвать оружие из рук противника. Призрачные пальцы позволяют осуществлять достаточно сложные и хитроумные манипуляции с предметами (к примеру поворот ключа в двери или нажатие на спусковой крючок). Однако, в последнем случае картежник тратит 1d4 пуната Твердости в оборот.

Рука	Размер предмета
Туз	Бейсбольный мяч
Пара	Пистолет
Валеты	Ружье
Две пары	Пушка гатлинга
Тройка	Человек
Стрит	Железный сейф
Флэш	Повозка
Фулл Хаус	Дуб (дерево, а не человек)
Четверка	Тяжелая повозка
Стрит Флэш	Манор
Флэш Ройал	Паровоз

ЛИЧНЫЙ ГЛАЗ (PHANTOM FINGERS)

Характеристика: Внимание

Рука: Пара

Скорость: 1

Продолжительность: Концентрация или 1 пункт Твердости в оборот

Дальность: 1 миля за ранг Картометания

Личный глаз позволяет колдуну смотреть через глаза другого человека. Действует подобно раскладу Ухострел.

ЧЕЛОВЕК-ТЕНЬ (SHADOW MAN)

Характеристика: Мышление

Рука:Пара

Скорость: 2

Продолжительность: Концентрация

Дальность: Накладывается на себя

Описываемый расклад создает вокруг картежника зону тени, которая хоть и не делает колдуна непробиваемым для пуль, но накладывает бонус +5 на всего его броски связанные с умением Передвижение украдкой. Руки, имеющие более высокое достоинство чем Пара, добавляют куммулятивный бонус +2 за каждый следующий ранг.

ДВИЖЕНИЕ В ТЕНЯХ (SHADOW WALK)

Характеристика: Мышление

Рука:Валеты

Скорость: 1

Продолжительность: Постоянная

Дальность: Накладывается на себя

Колдун использующий данное заклинание, може войти в одну тень и выйти из другой. Путешествие возможно лишь в тень тенях, которые густы и достаточно велики для того, чтобы в них полностью мог спрятаться человек. Расстояние возможное для перемещения целиком зависит от набраной колдуном руки.

Рука	Расстояние
Валеты	2 ярда
Две пары	5 ярдов
Тройка	10 ярдов
Стрит	20 ярдов
Флэш	40 ярдов
Фуллхаус	100 ярдов
Четверка	500 ярдов
Стрит Флэш	1 миля
Ройал Флэш	Дальность зрения

СПИРИТУАЛЬНЫЙ УДАР (SOUL BLAST)

Характеристика: Дух

Рука:Пара

Скорость: 1

Продолжительность: Постоянная

Дальность: 50 ярдов за ранг Картометания (максимальный)

Спиритуальный удар – лучший друг картежника. После инициации, из рук колдуна ударяет поток призрачной энергии, которая устремляется на встречу цели (цель должны быть живым существом). Попад противника, она оказывает воздействие, подобное пуле.

Обратите внимание, что выпущенный спиритуальный удар не поражает цель гарантировано. Для попадания в противника необходимо определить TN цели (также, как при стрельбе, но игнорируя дистанцию до нее). Картежник имеет право инициировать при помози Спиритуального удара Прицельный выстрел. Результат попадания магии обладает всеми эффектами пули.

Проверка умения Картометание используется, во-первых, для определения успешности выстрела, а-во вторых, для определения количества вытягиваемых карт. Результат попадания зависит от набраной руки. В отличие от пули, Спиритуальный удар игнорирует броню и бонус, даруемый укрытиями. Кроме того, он наносит один дополнительный ранг урона за место своего попадания в случае появившегося подъема на попадание в цель!

Если во время набора руки была собрана Рука Мертвеца (расклад находящийся в руках Дикого Билла Хикока во время его убийства и состоящий из 2 черных тузов, 2 черных восьмерок и Валета бубей) цель заклинания погибает немедленно.

Пример. Велвет Ван Хельтер, джентльмен из Нового Орлеана и большой поклонник Хойловских идей, метает Спиритуальный удар в негодея, который оскорбил прекрасную леди. TN броска равен 5, поскольку злодей находится в поле видимости Велвета и кроме того, успех попадания волшебства не зависит от дальности до цели.

Совершив бросок, Велвет выкидывает на кубиках 11, что позволяет ему вытянуть одну дополнительную карту. Кроме того, число 11 также служит и для броска атаки (обратите внимание на 1 подъем). Таким образом, определяя результат урона в часть вражеского тела, Велвет может добавить или вычесть 1 ранг из результата своего броска.

Ранг	Урон
Пара	1d6 Пунктов стойкости
Валеты	3d6
Две пары	4d8
Тройка	5d8
Стрит	6d8
Флэш	7d10
Фул Хаус	8d10
Четверка	9d10
Стрит Флэш	10d12
Ройал Флэш	10d20

ТЕХАССКИЙ СМЕРЧ (TEXAS TWISTER)

Характеристика: Знание

Рука: Тузы

Скорость: 2

Продолжительность: Концентрация

Дальность: 20 ярдов за ранг Картометания

Это заклинание создает маленький смерч, который поднимает в воздух грязь и песок и создает область полнейшей слепоты в радиусе 10 ярдов от своего центра. Люди, оказавшиеся в радиусе действия смерча должны совершить бросок против сложности 9 на характеристику Энергичность, если они хотят совершить какое-либо действие помимо движения. Обратите внимание, что персонажи могут двигаться свободно в любую сторону от центра смерча. Попытка разрушения центра смерча посредством атаки сопровождается штрафом -2.

В закрытых помещениях смерч смирят свой неукротимый нрав. Однако, на любые действия персонажей, оказавшихся в одном доме с магическим эффектом, накладывается штраф -2 (если конечно герои не совершают успешный бросок против сложности 9 на характеристику Энергичность).

Пока картежник сконцентрирован на смерче, он может двигать его в любую сторону на расстояние в 20 пунктов за оборот.

БЕЗДЕЛУШКА (TRINCKETS)

Характеристика: Знание

Рука: Туз

Скорость: 2

Продолжительность: 1 оборот за ранг Картометания

Дальность: Касание

Данная магия позволяет колдуну запустить руку в карман и вытащить оттуда небольшой объект, который волшебник всеми силами желает заполучить в данный момент времени. Таким образом можно даже добывать деньги. Однако, в отличие от других предметов наличие продолжает существовать 1 оборот за ранг Картометания персонажа. Рука, имеющая более высокий статус чем Две пары позволяет создавать специальные предметы, необходимые для выполнения особенной цели. Маршал должен определять результат руки исходя из сложившейся ситуации.

Рука	Тип предмета
Туз	Спичка, Пенни
Пара	Шарф, Случайная игральная карта, 5-ти центовик
Валеты	Дирринджер, Нож, ТуБайт (25с)
Две пары	Пистолет, Монета в 5 долларов, Необходимая игральная карта.

РАСКЛАДЫ КАРТЕЖНИКОВ					
Расклад	Характеристика	Рука	Скорость	Продолжит.	Дальность
Дикий призыв	Знание	Две пары	2	Конц.	1 миля /1 карт.
Улучшение плоти	Мышление	Пара	1	Конц, 1 пункт Ст.	5 яр. / 1 карт.
Ухудшение плоти	Мышление	Пара	1	Конц, 1 пункт Ст.	5 яр. / 1 карт.
Ухострел	Внимание	Пара	1	Конц, 1 пункт Ст.	1 миля /1 карт.
Рука помощи	Мышление	Туз	10 минут	Постоянная	1 ярд
Прозрение	Внимание	Две пары	10 секунд	Мгновенная	Касание
Улучшение разума	Мышление	Пара	1	Конц, 1 пункт Ст.	5 яр. / 1 карт.
Ухудшение разума	Мышление	Пара	1	Конц, 1 пункт Ст.	5 яр. / 1 карт.
Прوماхнись!	Дух	Две пары	1	Конц, 1 пункт Ст.	На себя
Призрачные пальцы	Дух	Туз	1	Конц, 1 пункт Ст.	5 яр. / 1 карт.
Личный глаз	Внимание	Пара	1	Конц, 1 пункт Ст.	1 миля /1 карт.
Человек-тень	Мышление	Пара	2	Конц.	На себя
Движение в тенях	Мышление	Валеты	1	Постоянная	На себя
Спирит. удар	Дух	Пара	1	Постоянная	50 яр. / 1 карт.
Техасский смерч	Знание	Валеты	2	Конц.	20 яр. / 1 карт.
Бездевушка	Знание	Туз	2	1 обр. за Карт.	Касание

ЧАСТЬ 7: БЕЗУМНЫЕ УЧЕНЫЕ

После того, как Калифорния рухнула в воды Тихого океана, на месте образовавшихся разломов были найдены тонны золота и серебра. Однако эти драгоценные металлы имели куда как меньшую ценность по сравнению с новым минералом неизвестной природы. После того, как пыль, оставшаяся от Великой Встряски рассеялась, выжившие поселенцы стали находить куски странной черной породы, свойства которой отдаленно напоминали уголь. По-началу, никто не знал, как именно следует использовать эту новую землю. Корень проблемы был в том, что большая часть рудокопов, шахтеров и добытчиков отправилась на тот свет в результате землетрясения.

Наиболее предприимчивые деятели добыли в стенах Великого Лабиринта несколько крупных кусков таинственной породы, которая была отправлена во Восточная побережье. Вскоре выяснилось, что таинственный минерал не только подобен углю, но и превосходит его по многим параметрам.

ПРИЗРАЧНАЯ СКАЛА

Новый минерал мог гореть в течение нескольких дней, а темные пятна, оставшиеся от него, выводились еще дольше. Рудокопы, впервые познакомившиеся с Призрачной скалой, недели отмывали свои руки от ее темного налета.

Удивительно, но таинственный минерал, не только пачкал окружающих своими темными пятнами, но еще и ужасающе ревел, когда его пытались сжигать в топке. Более того, во время сжигания, он испускал из себя призрачное туманное облако взвеси, вследствие чего Калифорнийцы прозвали новую редкую землю Призрачной скалой.

Невероятные свойства Призрачной скалы привлекли к минералу внимание многочисленных ученых. Исследователи всех мастей устремились в Калифорнию, тогда как в Великом Лабиринте начались массовые выработки Призрачной скалы. Многие тонны минерала были отправлены с Западного побережья континента на Восточное. Вскоре Призрачная лихорадка охватила весь таинственный запад и добытчики стали искать минерал где только можно. К текущему моменту времени, залежи Скалы найдены в Колорадо, Аризоне и Скалистых горах. Возможно, в ближайшем будущем нас ждут более крупные открытия.

ТАИНСТВЕННАЯ НАУКА

В течение нескольких месяцев результаты исследования призрачной скалы не покидали стены лабораторий. Однако, настоящий прорыв свершился в 1870 году в штате Юта. Профессор Дариус Хеллшторм (американский изобретатель британского происхождения), сумел создать паровой двигатель, работающий на призрачной скале и достаточно мощный для того, чтобы его можно было использовать в транспортном средстве. «Паровые повозки» Хеллшторма были с успехом применены мормонами для путешествия по соляным озерам Юты.

Успех Хеллшторма дал жизнь целой когорте «черноруких» ученых, которые принялись изобретать самые необычные устройства. Вскоре, слава этих исследователей обогнала славу стрелков и отморозков Таинственного запада.

Однако, мало кто знал, что за свой успех ученые платили огромную цену!

БЕЗУМИЕ

Некоторые люди считают, что создание машин, работающих на призрачной скале, является некоей формой волшебства. Эти самые товарищи верят, что во время своей работы, исследователи общаются с теми же самыми духами, которые дают силу

чернокнижникам! Если это предположение верно, то ученые принимают за результат индустриальной революции то, что ужасные маниту внушили в их продвинутые мозги. Впрочем, факт остается фактом. Безумные ученые не просто так называются безумными. Каким-то неведомым образом, работа над футуристическими дивайсами сводит исследователей с ума. Многие изобретатели оказываются психами, истериками или лунатиками! Эти ужасные последствия – плата за технологический успех и использование в разработках нового минерала.

ЖИЗНЬ БЕЗУМНОГО УЧЕНОГО

Играть роль Безумного ученого невероятно увлекательно. Согласись, что весело создать уникальный дивайс, а потом взорваться на нем во время первого испытания (если повезет, конечно)! Кроме того, сумасшествие может поджидать персонажа и во время работы! Если судьба улыбнется тебе, ты сможешь отправить на тот свет не только себя, но и всех своих друзей. И заметь, что всё это счастье будет являться результатом одного единственного взрыва!

Все Безумные ученые обладают Гранью *Арканное знание: Безумный ученый*. Кроме того, в их распоряжении должно находиться умение *Безумная наука*, имеющая хотя бы 1-ый ранг и хотя бы одна фокусировка, связанная с областью научного знания. К примеру, Наука: Общая биология, химия, инженерное дело или физика. Фундаментальный базис необходим для создания прорывных гаджетов. Естественно, чем более высокий ранг имеет ученый в умении Сумасшедшая наука, тем большим оказывается его дарование. Впрочем, из этого правила есть ряд неявных исключений, о которых мы поговорим позже.

СОЗДАНИЕ СУМАСШЕДШИХ УСТРОЙСТВ

Создание сумасшедших устройств не такое уж и сложное дело, как можно предположить на первый взгляд (для безумных ученых, разумеется). Для того, чтобы создать очередное странное устройство, исследователь должен выполнить следующий набор шагов.

1. Разработать теорию.
2. Создать чертежи.
3. Раздобыть компоненты.
4. Собрать устройство.

Дальнейшие абзацы нашей книги детально расскажут вам особенности каждого этапа.

РАЗРАБОТКА ТЕОРИИ

Создания устройства начинается с идеи, которую сумасшедший ученый обрисовывает в нескольких абзацах текста. Нам кажется, что описание теоретических принципов конструкции с точки зрения персонажа достаточно забавное дело. Написав концепцию, ученый может продемонстрировать открытие своим товарищам по отряду.

СОЗДАНИЕ ЧЕРТЕЖЕЙ

Теперь настало время нарисовать чертежи. Конечно же, ваш ученый даже не догадывается, что идеи гаджетов, которые он наносит на бумагу, внедряются в его мысли противными маниту!

Для того, чтобы создать чертеж, ученый должен совершить бросок на умение Безумная Наука против сложности 5. Если исследователь не имеет соответствующей научной фокусировки, он должен совершать проверку умения против сложности 9 (мы уже упоминали ранее о важности фундаментального образования).

В случае провала, исследователь должен отдохнуть часиков 8 и начать разработку нового технического устройства. В случае успеха, изобретатель должен вытащить 5 карт из своей игровой колоды (и еще 1 карту за каждый удавшийся подъем, и за каждое научное умение имеющее ранг 5 или выше). Если исследователь желает, он может не тянуть дополнительные карты.

Обратите внимание, что в данном случае Джокеры считаются дикими картами, которые ввергают ученого в состояние безумия (маршал сам решит, что нужно делать). От результата получившегося расклада, зависит технологичность создаваемого устройства.

ТЩАТЕЛЬНОСТЬ ПЛАНИРОВАНИЯ

Каждый подъем, совершенный во время означенного выше броска, добавляет бонус +2 к характеристики надежности устройства. Поскольку надежность зависит от чертежей, все устройства, построенные на основе одинакового технологического базиса будут отличаться одинаковой надежностью.

РУКА СУДЬБЫ

Карточная рука, которую вы должны собрать после вытягивания карт, зависит от сложности создаваемого устройства. Чем более совершенным является создаваемый аппарат, тем более редкую руку вам следует набрать. В случае провала попытки, исследовать может инициировать создание конструкции с самого начала.

ТАБЛИЦА СОЗДАНИЯ КОНСТРУКЦИЙ

Содержит внутри себя все детали, необходимые для сборки уникальных устройств. Включает в себя следующие параметры.

Рука. Минимальный набор карт, необходимый для создания конструкции.

Описание. Примеры технологического уровня. Для сравнения с уровнем собираемой конструкции.

Примеры. Примеры устройств, отвечающих данному технологическому уровню.

TN. Уровень сложности, который необходимо преодолеть для того, чтобы сборка устройства завершилась успешно.

Время. Продолжительность сборки гаджета. Формально, длительность сборки может определяться не только броском кубика, но и личным разговором игрока и маршала.

ТАБЛИЦА СОЗДАНИЯ КОНСТРУКЦИЙ				
Рука	Описание	Примеры	TN	Время
Валеты	Ремонт устройсва или создание образца на современном технологическом уровне	Пушка - гатлинга	5	10-60 мин.
Две пары	Легкие усовершенствования технологии.	Быстрый печатный пресс, Локомотив (скорость +10%)	7	1-5 часов
Тройка	Серьезные усовершенствования технологии.	Пистолет гатлинга, автоматическое оружие, Локомотив (скорость +25%)	9	1-10 часов
Стрит	Новое использование известной технологии.	Огнемет, Пулемет	11	1-6 дней
Флэш	Новое использование передовой технологии.	Паровая повозка, Танк	13	1-4 недели
Фул хаус	Полностью новая, реалистичная технология.	Орнитоптер, Субмарина	15	1-6 месяцев
Четверка	Новая технология, раздвигающая законы науки.	Усыпляющий Газ, Луч заморозки, Лазер	17	1-12 месяцев
Стрит Флэш	Технология работающая на новых научных законах.	Устройство ментального контроля	19	1-4 года
Ройал Флэш	Технология отрицающая законы науки	Машина времени или машина измерений	21	1-20 лет

ПОИСК КОМПОНЕНТОВ

После того, как исследователь придумывает теорию и создает чертежи, он может начать поиски требуемых компонентов. Для достижения означенной выше цели, ты должен написать в листе гаджета ряд деталей, требуемых для успешного создания машины. После предварительной подготовки, персонаж должен отыскать компоненты во время очередного приключения или купить их за деньги в ближайшей лавочке.

СБОРКА УСТРОЙСТВА

Для сборки придуманной машины, требуется совершить бросок на умение Фундаментальное мышление против сложности (TN), соответствующей конструкции (сложность можно найти внутри вышеприведенной таблицы). Если бросок завершается успехом, то машина оказывается работоспособной. Кроме того, каждый подъем дает бонус +2 к показателю надежности конструкции. Обрати внимание, что некоторые ученые прибегают к помощи специалистов-практиков, для того, чтобы их теоретические конструкции нашли удачное воплощение в металле.

УСКОРЕННАЯ СБОРКА

Сумасшедшие ученые крайне нетерпеливые люди. У них постоянно нет времени для того, чтобы довести работу для конца в нормальном темпе. Ускорение темпов постройки в два раза, требует от исследователя сборки Руки, ранг который на одно значение выше базовых требований. Таким образом постройка субмарины с удвоенной скоростью работ, требует для своей реализации сбора Четверки, а учетверенная скорость работ требует от исследователя Стрит Флэш.

НАДЕЖНОСТЬ

Даже самые лучшие и стабильные безумные устройства черпают для своей работы энергию, испитую из Охотничьей Земли. Это, в свою очередь, означает, что маниту имеют шанс внедриться в мозги исследователя и заставить последнего сделать ошибку, которая повлияет на надежность собираемой конструкции.

Базовый шанс поломки необычного парового устройства равен 10. Каждый подъем, выброшенный во время рисования чертежей, накладывает на показатель Надежности бонус +2. При этом, Надежность не может превышать значение 19, ибо у каждой машины существует шанс того, что она выйдет из строя.

ПРОВЕРКИ НАДЕЖНОСТИ

Каждый раз, когда ваш герой использует устройство, порожденное гением безумной науки, он должен совершить Проверку Надежности. Проверка совершается броском D20. Если результат броска оказывается меньше или равен показателю надежности, то устройство продолжает функционировать в штатном режиме. В противном случае, гаджет работает не так, как предусмотрел безумный ученый. Иногда провал броска завершается катастрофой и разрушением устройства.

Обратите внимание, что у паровозов проверка надежности происходит во время старта и остановки двигателя, тогда как у пистолета гатлинга во время каждого нажатия на спусковой крючок.

УСТРОЙСТВА БЕЗУМНОЙ НАУКИ

Прежде чем твой исследователь начнет творить новые гаджеты, мы даем ему возможность ознакомиться с действующими машинами, которые порадила новая наука о паре. Кроме того, большой перечень странных машин можно найти на страницах знаменитого каталога *Смита и Робардса*.

Стартовое устройство: Безумный ученый начинает игру, имея в своем распоряжении одно из означенных ниже паровых устройств. Впрочем, он может вступить в

приключение, имея не типовую разработку, а собственную уникальную конструкцию (разумеется, одобренную маршалом), которая выдается бесплатно.

БРОНЕЖИЛЕТ

Говорят однажды, один стрелок попросил своего друга ученого сделать защиту, которая бы спасала его от пуль. Результатом разговора стал бронежилет, защитный слой которого состоит из пластин и имеет показатель брони равный 2. Бронежилет снижает величину броска урона на 2 кубика (к примеру, с d12 до d8).

Стоимость: \$1,800

Надежность: 19

КАМЕРА ЭПИТАФИИ

Знаменитая газета Эпитафия Тумбстоуна публикует заметки о необычайных явлениях и животных, замеченных на Американском континенте. Многие люди читали эти статьи, но мало кто поверил тому, что в них было написано. Картинка, как известно, стоит тысячи слов. К сожалению простые фотокамеры не способны снять движущийся объект. Для того, чтобы решить эту проблему, редактор эпитафии Джон Клум отправился в гости к Смигу и Робардсу. В результате этого визита на свет появился прибор, который получил название Камера Эпитафии.

Впрочем, несмотря на успешность применения данного прибора, многие люди продолжают считать, что фотографии в газете подделываются «фотографами».

Стоимость: \$1,600

Надежность: 19

ОГНЕМЕТ

Это чудовищное оружие разрушения было создано военными экспертами конфедерации. Электрически не проводящий танк огнемета содержит в себе сжиженный метан, хранимый под высоким давлением. После того, как стрелок нажимает на спусковой крючок, оружие выстреливает из танка смесь, которая поджигается небольшой частицей призрачной скалы.

В полностью заряженном состоянии огнемет имеет боезапас, рассчитанный на 30 выстрелов. Одно нажатие на спусковой крючок способно инициировать от 1 до 6 выстрелов. Дальность поражения огнемета равна 20 ярдам этом горящая смесь образует конус поражения, равный 2 дюймам у ствола и 3 ярдам на максимальной дистанции ведения огня. Попадание рассчитывается отдельно для каждой цели. При этом стрелок должен совершить проверку умения *Стрельба: Огнемет* против сложности 5.

Каждое успешное попадание в цель наносит жертве такое количество пунктов урона, которое равно величине 1d6x(Количество выстрелов). Повреждения считаются кумулятивными и распределяются по частям тела, оцениваясь, как массивные повреждения (см. главу 4).

Наиболее уязвимой частью огнемета является метановый танк. Пуля, попавшая в его поверхность получает 1 шанс из 6 на детонацию устройства. Если взрыв происходит, владелец машинки получает 1d10 пунктов урона, за каждый неизрасходованный заряд огнемета. За каждые десять ярдов от цели, величина урона снижается на половину.

Мы полагаем, что профессора огнеметчики любят наблюдать за фейерверками!

Статистика оружия: Выстрелов: 30, ROF 1, Дальность: Специальная, Урон: 1d6x10

Стоимость: \$2,000

Надежность: 18

Пример: Профессора Спенсера окружили прерьевые клещи. Исследователь не растерялся и обработал тварей из огнемета. Для этого он совершил бросок на умение Стрельба: Огнемет против сложности 5, так как расстояние было меньше 5 ярдов. 6 выстрелов Спенсера накрыл 10 тварей, вследствие чего отвратительные паразиты получили 6d10

пунктов урона. Пришла пора собирать тварей на сосиски и поливать полученное барбекю острым соусом.

ПИСТОЛЕТ ГАТЛИНГА

Ультимативное оружие Агентства в борьбе против Рекконеров. Пистолет гатлинга представляет собой автоматическое оружие с вращающимся блоком стволов. Каждый раз, когда стрелок нажимает на спусковой крючок, в полет отправляются три пули. Пистолет гатлинга стреляет очередями, правила использования которых приведены в 4-ой главе книги.

Статистика оружия: Выстрелов: 12, ROF 3, Дальность: 10, Урон: 3d6

Стоимость: \$800

Надежность: 18

РАКЕТНЫЙ РАНЕЦ

Солдаты из Бизоньего отряда прославились своими многочисленными стычками с апачами. Однажды, когда командир «Бизонов» читал знаменитый каталог Смита и Робардса, ему на глаза попался ракетный ранец, способный поднять человека в воздух. Вояка решил, что подобное устройство поможет ему очистить равнины от апачей и, взяв на себя ответственность, заказал пять экземпляров данного устройства. Ракетны ранцы были выданы лучшим солдатам отряда, которые назвали свое отделение «Летающими бизонами».

Ракетный ранец способен поднять в воздух предмет весом не более 300 фунтов. Продолжительность полета при полной нагрузке составляет 20 минут. Ракетный ранец выполнен из специального металла, которому не страшны высокие температуры горения. Когда прозрачная скала попадает в камеру сгорания, происходит взрыв, который нагревает воду, размещенную в маленькой бойлере. Вырвавшийся наружу пар, поднимает аппарат в воздух. Ракетчик может контролировать вектор движения и давление пара при помощи специальных вентилей на боковой панели.

Скорость передвижения ракетного ранца равна 20. Вертикальная скорость равна 1 ярду вертикального смещения за два ярда горизонтального, или один ярд снижения за один ярд горизонтального смещения.

Управление ракетным ранцем происходит при помощи специального рычага, который изменяет угол парового сопла. Использование устройства требует умения Полет: Ракетный ранец, которое в свою очередь зависит от характеристики Подвижность. Если при проверке данного умения, ракетчик совершает критический промах, то аппарат выходит из-под контроля и врежется в ближайшее препятствие.

Если ракетчик врежется в препятствие во время горизонтального полета, он получает урон равный $(\text{величина передвижения} / 2 + 2d6)$ пунктов урона). Урон считается массивным. Воздушное столкновение с другим летящим объектом требует броска умения Полет: Ракетный ранец против сложности 5 или 9 (в зависимости от скорости полета). В случае провала проверки, аэронавт падает на землю, получая стандартный урон от падения.

Стоимость: \$2,100

Надежность: 18

ПАРОВАЯ ПОВОЗКА

Когда мормоны поселились на соляных равнинах Юты, они быстренько поняли, что местные обитатели, в лице гигантских соляных червей, не довольны их присутствием. Таким образом, путешествие через пустошь стало чрезвычайно опасным мероприятием. В 1870 году профессор Дариус Хеллшторм посетил город мормонов и предложил сектантам свое новое изобретение – паровую повозку, с помощью которой поселенцы могли быстро пересекать враждебные территории.

Конечно же, машина не могла перебираться через горы и быстро двигалась лишь по плоской соляной равнине. Однако, ее скорость была столь высокой, что аппарат легко обгонял самую быструю лошадь.

Стоит отметить, что бандиты Невады приспособили это изобретение для своих нужд. Подобно разбойникам других равнин, они стали использовать паровые повозки для внезапных железнодорожных налетов. Пользуясь мощностью машин, бандиты научились ставить на повозки пушки гатлинга и другую тяжелую машинерию. Короче говоря, у Техасских рейнджеров стало на одну головную боль больше, ибо эти самые ребята вынуждены защищать конфедеративные поезда от постоянных налетов технических десперado.

Передвижение паровой повозки равно 20 пунктам.

Стоимость: \$1,500

Надежность: 18

ЗАКОН МАРШАЛА

Урон, дальность действия оружия и другие характеристики определяются маршалом и безумным ученым вследствие внимательного изучения концепта. В качестве примера рассмотрим огнемет. Это оружие использует в качестве метательной смеси сжиженный метан, который действует на близкие дистанции, но практически сразу же поражает неприятеля.

Таким образом, изучив изобретение ученого, маршал должен определить характеристики устройства и написать их сверху на чертеже. В том случае, если оружие имеет необычные свойства (к примеру, создается огнемет, который стреляет два раза за действие), то маршал должен увеличить сложности руки, требуемой для создания устройства.

Кроме того, не забывайте, что исследователи могут создавать конструкции лишь в случае использования материалов, находящихся в их распоряжении. Двигатели, приводимые в действие силой призрачной скалы, способны на многое, но не на все. В частности, с их помощью невозможно создать управляемую ракету или человеческий клон.

Короче говоря, создавая машину для сумасшедшего ученого мастер должен соблюдать известную долю осторожности. В конце-концов, вам вряд ли понравится, если ваш любимый исследователь будет прогуливаться по Таинственному Западу с машиной Судного дня.

ЧАСТЬ 8: БЛАГОСЛОВЕННЫЕ

Вера – удивительная вещь. Большинство людей вспоминают о ней только тогда, когда оказываются в челюстях монстра, величиною с Канзас. Наивные, неужели они надеются обрести спасение в самый последний момент?

Всякому известно, что значительная часть людей только и делает, что пьет, развлекается с девочками и играет в азартные игры. Забавно, что эти самые парни надеются при помощи одной лишь молитвы пробраться в рай через охранные врата. Истинная вера, в действительности, встречается чрезвычайно редко. Люди считают себе приверженцами той или иной религии, но вспоминают о молитвах лишь тогда, когда происходящие события принимают для них совсем дурной оборот.

Истинная чистота – великое благословение и чуть ли не единственное оружие, с помощью которого человечество может уничтожить Рекконеров. Обрати внимание, что благословенные Таинственного запада в основном исповедуют христианство. Адепты изначальных культов описываются в следующей главе книги, которая целиком и полностью посвящена индейцам.

ЖИЗНЬ ПРЕПОДОБНОГО

Когда наступает час нужды, верующие могут взмолить к Богу о чуде. Чудо в свою очередь зависит от характера религии и ее особенностей. Использование чудес, требует от носителя религии хотя бы одного ранга в умении Вера и грань Арканное Знание: Благословенный.

Обрати внимание, парень, что обладание двумя вышеозначенными элементами недостаточно для того, чтобы стать проводником для чудес. Истинный благословенный всегда истинное верит. Грешник не может вызывать чудеса, как бы он не старался. Если твой персонаж не выполняет обеты своей религии, он неизбежно потеряет доступ к сверхъестественным способностям. Тому, кто сидит наверху, не нравится, когда его слуга отступает от ранее данных обетов и традиции, совершая к тому же грехи на глазах посторонних людей. Расплата за совершенное будет неизбежной и быстрой.

ПРОВЕРКА ВЕРЫ

Если верующий персонаж совершает какой-либо грех, ему приходится совершать бросок на Дух. В случае провала проверки, персонаж теряет один пункт в умении Вера. Таким образом, герой не теряет способность совершать чудеса, но его божественное влияние серьезно уменьшается.

В некоторых случаях, герой может получить «божественную миссию», которую маршал должен увязать с историей искупления прошлых прегрешений. Естественно, чем большим является прегрешение, тем более сложной окажется миссия. Обрати внимание, что бросок на веру можно получить даже за мелкие прегрешения, типа упоминания Бога в суе. Тяжесть преступления непосредственным образом отображается на сложности совершаемого броска.

Описываемое явления естественная плата за способность преподобных совершать чудеса, не прибегая к помощи маниту и ужасам новой науки.

ИСКУПЛЕНИЕ

Утраченные пункты Веры не восстанавливаются со временем. Хромая овечка должна проделать долгий путь, чтобы вернуться в стадо. Таким образом, восстановление веры требует долгой и продолжительной работы над собой.

Если герой потерял все пункты веры, то для восстановления 1-го базового пункта ему понадобится потратить 5 пунктов награды. Восстановление оставшихся пунктов может быть проведено по обычной стоимости. Естественно, в целях искупления маршал может дать преподобному специальную миссию.

КАК СОВЕРШАТЬ ЧУДЕСА

Призывать к Спасителю достаточно легкая задача. Труднее сделать так, чтобы Спаситель услышал ваш призыв и отреагировал на него.

Для того, чтобы иницировать чудо, благословенный должен совершить проверку на умение Вера против сложности, зависящей от типа вызываемого эффекта. В случае успеха, Бога обращает внимание на своего слугу и производит то, что люди называют чудом. В случае провала не случается ровным счетом ничего, за исключением непонимающей гримасы на лице преподобного.

Конечно же, провал броска не оказывает влияние на веру. Просто Спаситель иногда не вмешивается в выполнение простых задач, а может просто проверять своего слугу на верность. В конце концов, трудности закаляют преподобных.

ОПИСАНИЕ ЧУДЕС

Персонажи, имеющие хотя бы один пункт в умении Вера, обладают доступом к чуду *Защита*. Другие ритуалы требуют многих лет на изучение и прочтения редких религиозных трудов.

Обрати внимание, что новые чудеса и тайны преподобных содержатся в книге *Огонь и Пепел*, полностью посвященной преподобным.

Изначальные чудеса: Каждый благословенный начинает игру с чудом *Защита* и еще одним чудом за каждый ранг в умениях *Профессия: Теолог* и *Вера*.

Новые чудеса: Благословенный может выучить новое чудо, потратив на его приобретение 5 пунктов награды.

ЛЕГЕНДА

Каждое чудо описывается при помощи следующих параметров:

TN: Уровень сложности, который надо превзойти для того, чтобы чудо оказалось успешным.

Скорость: Количество действий, необходимое для реализации чуда.

Продолжительность: Промежуток времени, в течение которого чудо сохраняет свою эффективность.

Дальность: Дистанция, на которой проявляются эффекты чуда.

ЭКЗОРСИЗМ (EXORCISM)

TN: Специальное

Скорость: 8 часов

Продолжительность: Постоянная

Дальность: 1 ярд

Изгнание злого духа из живого человека это длительный и сложный процесс. После начала ритуала, злой дух чувствует влияние святой силы и начинает противодействовать ей, оказывая влияние на человеческую оболочку. Человек, одержимый духом, начинает говорить разными голосами на разных языках и отправляет проклятья по адресу тех, кто пытается разделаться с ним.

С точки зрения игровой механики, попытка изгнания маниту представляет собой противоположную проверку умения *Веры* против характеристики *Дух*, принадлежащей бесу. Бросок совершается в конце 8-ми часового ритуала изгнания. Величина

демонического духа при этом определяется по случайно выбранной к карте, и толкуется по таблице создания персонажа.

В том случае, если благословенный выигрывает проверку, маниту оказывается вынужден покинуть свое убежище. В противном случае, бес получает бонус +2 ко всем попыткам своего изгнания, иницируемым тем же самым экзорсисом. Обрати внимание, что с помощью этого чуда можно успокоить на веки даже проклятого.

ПОДДЕРЖКА СВЫШЕ (HOLY ROLLER)

TN: 5

Скорость: 1

Продолжительность: Постоянная

Дальность: На себя

Иногда ужасы Таинственного Запада оказываются столь сильными, что преподобный никак не может обойтись без Божественной поддержки. Данное чудо позволяет преподобному вытянуть одну дополнительную метку судьбы, которая должна быть использована в следующем действии. Если герой совершает проверку чуда, то ему достается белая метка, один подъем дарует красную метку, а два подъема синюю метку.

Оборотной стороной медали является тот факт, что провал проверки возвращает обратно в банк самую ценную метку, имеющуюся в распоряжении благословенного.

ВДОХНОВЕНИЕ (INSPIRATION)

TN: 5

Скорость: 1 минута

Продолжительность: Специальная

Дальность: Специальная

Самым мощным оружием Рекконеров является страх, но мало кто из живых людей знает об этом. Благословенные способны вдохновить своих товарищей на борьбу со злом. С их помощью герои и монстры могут взглянуть друг другу в лицо или в то, что у них за место лица.

Истории благословенных, повествующие о победах над монстрами, вдохновляют людей на новые подвиги. Мастер может использовать данное благословение по своему разумению. Главное помнить, что оно является неотъемлемой частью историй, рассказов и повествований, которые гласят о том, как люди одержали вверх над монстрами, мертвецами или злодеями.

С точки зрения игровой механики успех в инициации описываемого чуда дарует бонус +2 к умению Повествование истории, которое, в свою очередь, помогает понизить уровень страха в данном регионе (как определить текущий уровень страха, мы расскажем лишь мастеру). Вдохновенный рассказ должен быть рассказан немедленно. Преподобный не может отложить бонус до лучших времен.

ВОЗЛОЖЕНИЕ РУК (LAY ON HAND)

TN: Специальная

Скорость: 1 минута

Продолжительность: Постоянная

Дальность: Касание

Святые целители были известны с незапамятных времен, но теперь нужда в них велика, как никогда. Целители, ведомые Создателем, могут лечить других, но не самих себя. Обрати внимание, что исцелять раны может лишь истинно верующий. Грешник, наоборот, может навести на своего пациента безумие.

Базовая сложность броска на лечение зависит от сложности раны и определяется по нижепредставленной таблице. Графа «Конечность оторвана» применяется также в тех

случаях, когда персонаж ослеплен, страдает от серьезной болезни и в других критических случаях.

Целитель не может вернуть мертвого с того света. Не может он этого сделать и с проклятым. Поскольку целитель всегда чувствует боль своего пациента, во время броска на лечение он должен отнимать от своего показателя Веры, величину порога исцеляемого ранения. В то же самое время, на Веру персонажа накладывается бонус, равный величине Веры пострадавшего (в том случае, если оба человека исповедуют одну и ту же религию). В случае успеха проверки, пациент считается излеченным. Раны его остаются, но больше не причиняют боли, а их состояние очень быстро улучшается. Если же бросок провален, то целитель получает то ранение или безумие, которое пытался излечить. Его величина равна максимальному порогу ранения пациента и оно всегда приходится в область живот преподобного.

ПОРОГ РАНЕНИЯ	TN
Стойкость в бою	3
Легкая	5
Тяжелая	7
Серьезная	9
Критическая	11
Конечность оторвана	13

ЗАЩИТА (PROTECTION)

TN: Противоположный

Скорость: 1

Продолжительность: 1 оборот

Дальность: На себя

Защита – общее чудо для всех известных религий. Она представляет собой обращение к Создателю для защиты от некоего сверхъестественного зла. Любой персонаж, умение Вера которого имеет хотя бы 1 ранг, может запросить защиту у Бога, выставив впереди себя символ веры или произнеся слова молитвы.

Далее, противник героя совершает свой бросок на Дух, против умения Вера героя. В случае провала броска, монстр не может коснуться персонажа и не способен причинить ему прямого вреда. К примеру, тварь не может атаковать героя огнестрельным оружием, когтями или арканскими эффектами, но она может запросто обрушить на преподобного тяжелый книжный шкаф.

Как правило, истинные верующие герои могут наложить защиту на себя и превратиться в живой щит, одевающий чудовище от товарищей. Конечно, подобное поведение чрезвычайно рискованно и может плохо закончиться для преподобного.

Безусловно, преподобный не может надеяться только на одну защиту. Твари мертвых земель достаточно хитры, чтобы понять тот факт, что защита приходяща, а внезапная атака может застать благословенного врасплох.

ЖЕРТВА (SACRIFICE)

TN: 5

Скорость: 1

Продолжительность: Постоянная

Дальность: Поле зрения

Жертва – центральный ритуал во многих известных религиях. Используя данную молитву, преподобный может передать свою метку судьбы любому персонажу, находящему в его поле зрения или герою, который входит в отряд но исповедует другую веру (при этом вера должна иметь ту же базовую моральную ориентацию, что и вера преподобного).

Провал проверки показывает, что метку передать не удалось.

ОЧИЩЕНИЕ ОТ ПОРОКА (SANCTIFY)

TN: 11

Скорость: 1 неделя

Продолжительность: Постоянная

Дальность: Касание

Преподобный может обратиться к Создателю с просьбой о сотворении святой земли, по которой злые сущности не могут пройти без вреда для себя. Для того, чтобы чудо свершилось, преподобный должен провести на территории будущей святой земли целую неделю. После завершения ритуала, под воздействием чуда оказывается территория, величина которой в 10 раз превосходит ранг умения Вера.

Когда по освященной земли идет злое существо, одно должно раз в оборот совершать бросок на Дух против сложности 11. В случае провала, тварь начинает тлеть так, словно бы ее тело горит. При этом из ее характеристики стойкость в бою вычитает величина, равная разности между сложностью TN и получившимся результатом. Поскольку урон исходит с выше, ему оказываются подвержены не только монстры, но и проклятые.

УСИЛЕНИЕ (SMITE)

TN: 5

Скорость: 1

Продолжительность: 12 оборотов

Дальность: Касание

С помощью этого чуда преподобный может вышвыривать зло из пределов Таинственного запада. После проверки успешности чуда, преподобный поднимает свою силу на 1 шаг за каждый подъем.

ПОДДЕРЖКА (SUCCOR)

TN: 5

Скорость: 1

Продолжительность: Постоянная

Дальность: Касание

Данное чудо является облегченной версией дара Возложение рук. За каждый подъем, полученный при проверке, персонаж восстанавливает 1d6 пунктов Стойкости в бою. Обрати внимание, что верующие, клирики и фанатики не имеют права накладывать поддержку на себя!

ЧУДЕСА				
Название	TN	Скорость	Продолж.	Дальность.
Экзорсизм	Спц.	8 часов	Постоянная	1 ярд
Поддержка свыше	5	1	Постоянная	На себя
Вдохновение	5	1 минута	Специальная	Специальное
Возложение рук	Спец.	1	Постоянная	Касание
Защита	Прот.	1	1 оборот	На себя
Жертва	5	1	Постоянная	Поле зрения
Очищение от порока	11	1 неделя	Постоянная	Касание
Усиление	5	1	12 оборотов	Касание
Поддержка	5	1	Постоянная	Касание

ЧАСТЬ 9: ШАМАНЫ

Индейцы смотрят на окружающий мир совсем не так, как белые люди. Они знают о духах сотни, а может быть даже и тысячи лет. Наиболее опытных людей, имевших знакомство с призраками индейцы называют «знахарями», тогда как белые люди именуют их «шаманами».

В отличие от сумасшедших ученых и картежников, общающихся с маниту, шаманы никогда не контактируют с бесами. Вместо этого они рассчитывают на помощь обитателей «призрачной земли», которая дается в обмен на некое действие. В зависимости от способностей, духи могут быть, как добрыми, так и злыми, хотя в действительности эти непостижимые существа находятся за пределами человеческой морали и человеческого взгляда на мир. Эти сущности будут помогать лишь тому, кто в обмен на их поддержку исполнит какую-либо их просьбу.

ЖИЗНЬ ШАМАНА

Индейские шаманы должны обладать преимуществом Арканное знание, которое показывает, что в своем прошлом персонаж имел некий мистический опыт. У некоторых этот опыт проявился в виде образов и видений иного мира, другие пережили состояние, более похожее на смерть. Кроме того, все шаманы обязаны иметь один ранг в умении Ритуал.

Жизнь шамана посвящена своему племени. Эти люди являются вождями или знахарями племени. В большинстве случаев шаманов уважают, но некоторые носители арканного опыта заставляют своих людей трепетать перед ними. В отличие от картежников шаманы жертвуют своей жизнью ради племени. Они не заставляют духов служить себе, они пытаются договориться с ними, что будет показано на следующих страницах книги.

ГОВОРЯЩИЙ С ДУХАМИ

Попытка установления контакта с духами состоит из трех этапов: определения даров, проведения ритуала и удовлетворения требований сверхъестественной сущности.

ДАРЫ

Дары зависят от традиций племени и желаний конкретного духа. Таким образом требования к подготовке ритуала и результаты проведения церемонии заранее определены и не могут изменяться согласно настроению шамана.

На следующих страницах мы представили список даров, подходящих для племен великих равнин и племен американского юго-запада. Описание дополнительных ритуалов может быть найдено в приложении «Танцующие с духами».

РИТУАЛ

После того, как шаман выбирает дар, он должен привлечь к своей персоне внимание духа. Данное действие производится посредством ритуала, завершающегося жертвой или ритуальным танцем. Чем большей будет жертва, тем более могущественным окажется дар. Обратите внимание, что великие запросы требуют от шамана великих жертв, в том числе нанесение себе увечий, голода и даже отрезания органов. Различные ритуалы имеют различные уровни концентрации, которые напрямую зависят от ранга умения Ритуал.

ОСУЩЕСТВЛЕНИЕ

Когда ритуал выбран и проведен, дух может попытаться осуществить просьбу шамана. Для этого герой должен совершить проверку умения Ритуал. Шаман получает от духа требуемый результат только в том случае, если его проверка оказывается успешной, а его поведение считается уважительными и приемлемым. Каждый успешный ритуал генерирует пункты умиротворения, которые зависят от числа полученных успехов. В том случае, если шаман не собирает определенное количество данных пунктов, дух возвращается назад в хаос Охотничьей земли.

В противном случае, ритуал оказывается успешным и может быть наложен как на шамана, так и на человека о котором просил индеец.

Используй или потеряй: Пункты умиротворения не могут накапливаться. Шамана или немедленно тратит их, или теряет их всех до единого. Новый ритуал придется выполнять с самого начала.

ГНЕВ ДУХОВ

Духи терпеливо относятся к тем, кто обращается к ним за помощью. Однако, если какой-либо шаман непрерывно просит их об одной и той же милости, духи начинают гневаться. Величина умиротворения повышается на 1 пункт, за каждый новый запрос одного и того же дара, производимого в течение 24 часов.

СТАРЫЕ ПУТИ

Предметы, созданные руками человека не на промышленной основе, несут в себе частичку души своего создателя. Вещи, имеющиеся в распоряжении белого человека, созданы по общему шаблону и, символизируя его путь, не нравятся ни духам, ни самим индейцам.

Кроме того, шаманы не любят машины, которые загрязняют воздух и уродуют землю. Они с пренебрежением относятся к поездам и паровым повозкам. Особую неприязнь шаманы чувствуют по отношению к конструкциям, созданным безумными учеными. Подобная ненависть вызвана тем, что создавая машины ученые взаимодействуют с маниту.

Шаманы полагают, что повсеместное использование машин разрывает связь между ними и индейцами. По этой причине, многие индейские мудрецы желают наставить своих людей на «старый путь», лишенный машин и технологий. Ибо в противном случае, духи просто отвернутся от племени и его обитателей. Немногие индейцы прислушиваются к этим словам, но радикально настроенные молодые храбрецы вполне могут встать на означенную выше дорогу. Весьма вероятно, что их громкие слова убеждения окажут влияние на жизнь всего племени.

ИСПЫТАНИЯ

Шаманы, вопрошающие духов о великой милости, временами должны совершать целые последовательности ритуалов. Множественные жертвоприношения и дары, совершенные во время одной церемонии носят название испытаний.

Перед тем как начать испытание, шаман должен определить какие именно ритуалы и в какой последовательности он будет использовать. При этом один и тот же ритуал может быть применен несколько раз. Ритуалы должны выполняться друг за другом и лишь некоторые из них должны совершаться одновременно.

Любой вольный или невольный перерыв, возникший во время испытания приводит к тому, что церемония оказывается сорванной. К провалу приводит также критический промах, совершенный во время проверки умения Ритуал. Для того, чтобы начать ритуал по новой, шаман должен выполнить запланированную последовательность действий с самого начала.

Если церемония оказывается удачной, пункты умиротворения за каждый ритуал суммируются и активизируются для последующего использования в дарах.

МАНИТУ

Общение с обитателями призрачной земли это чрезвычайно опасный процесс. Ритуалы шаманов привлекают внимание духов, но, иногда, персонаж может быть обманут хитрым маниту. Самое ужасное, что во время ритуала шаманы не защищены от спиритуальных форм атаки. Маниту же не особенно любят шаманов из-за событий Великой войны Духов. Если во время проверки умения Ритуал, шаман выбрасывает критический промах, в общение с ним вступает не дух природы, а вредный бес. Атака маниту совершается противоположной проверкой характеристики Дух. Поскольку маниту бывают разных цветов и размеров, маршал может ознакомиться со специальной таблицей, описывающей характеристики данных монстров(данная таблица приведена в Книге Маршала). Совершив специальный бросок, маршал может сказать с кем именно столкнулся шаман и к каким результатам привела эта встреча.

Если шаман побеждает в противостоянии, то маниту отправляется обратно в Охотничью землю искать более легкую жертву. Если маниту выигрывает, то шаман получает 3d6 пунктов урона в область живота и еще 1d6 пунктов урона, за каждый подъем между результатом броска маниту и шамана на характеристику Дух.

ДУХИ И ПРОСТЫЕ ЛЮДИ

Знание о духах получило широкое распространение в индейской среде. Воины, к примеру, частенько обращаются к духам, пытаются выпросить у них победу в сражениях, умелые охотники просят духов о богатой добыче. Это в свою очередь значит, что с младшими духами могут взаимодействовать даже простые индейцы.

Воин, совершающий запрос к духу, должен обладать умением Вера 1-го ранга и знать несколько базовых Ритуалов (приобретаются обычным способом). При этом не шаманы не могут использовать Ритуалы, величина Умиротворения которых превышает значение 1. В то же самое время, не шаманы могут использовать любое количество пунктов умиротворения в одном и том же ритуале.

Обрати внимание, что индейцы, обладающие умением Вера, не могут использовать чудо Защита, поскольку не являются христианами или представителями другой мировой религии.

ШАМАНЫ И ВЕРА

Ты, наверное, уже заметил, что для общения с духами шаманы не нуждаются в умении Вера. Связано это с тем, что шаманы говорят с этими существами повседневно и вопрос о вере в них для индейцев не актуален.

Таким образом, если по какой-либо причине, шаман должен совершить проверку на Веру, то вместо нее он совершает проверку на умение Ритуал. Не шаманы индейцы, могут иметь Веру, как отдельное умение. Однако, такие люди не могут рассчитывать на прямую помощь духов и не практикуют магические ритуалы.

РИТУАЛЫ

Каждый ритуал описывает уровень концентрации персонажа в численной форме. Для того, чтобы проверить, была ли успешной его проверка, герой должен совершить столько бросков кубика, соответствующего используемой в ритуале характеристики, чему равен ранг умения.

Стартовые ритуалы: Герой может начать игру с любым возможным количеством ритуалов. Помните, что один ритуал стоит три пункта опыта при создании персонажа.
Изучение новых ритуалов: Приобретение нового ритуала стоит 3 пункта награды.

ЧТЕНИЕ РИТУАЛОВ

Каждый ритуал описывается при помощи следующих характеристик.

Характеристика: Характеристика героя, соответствующая данному ритуалу.

Скорость: Время, требуемое для завершения ритуала.

TN: Уровень сложности проводимого ритуала.

Умиротворение: Количество пунктов умиротворения, получаемых за успешное завершение ритуала.

ТАНЕЦ (DANCE)

Характеристика: Подвижность.

Скорость: Различная

TN: Различный

Умиротворение: 1

Танец необычайным образом привлекает внимание духов. В зависимости от сложности и необычности танца, шаман может удерживать внимание иных существ в течение различного по длительности промежутка времени. Танцы, в свою очередь, могут быть простыми, сложными и искусными.

Простые танцы исполняются одним танцором. В них используются повторяющиеся последовательности движений и звуков.

Сложные танцы требуют комплексных движений и включают в свой состав акробатические трюки.

Искусные танцы помимо сложных движений включают в себя нескольких танцоров, которые танцуют в едином ритме.

ТИП ТАНЦА	СКОРОСТЬ	TN
Простой	1 час	9
Сложный	4 часа	7
Искусный	7 часов	5

ПОСТ (FAST)

Характеристика: Дух.

Скорость: Различная

TN: 13 – количество дней поста

Умиротворение: Различное

Испытания тела, совершаемые шаманом, показывают духам стремление к высоким идеалам. Многодневное голодание один из эффективных способов выпросить у духа великую милость.

Каждый день во время голодания, шаман должен совершать проверку характеристики Энергичность против сложности 5 + количество дней проведенных в голодовке. Провал проверки означает, что шаман теряет 1d6 пунктов Стойкости в бою. Описываемая потеря может быть восстановлена только во время еды (в данном случае бесполезным оказывается даже магическое лечение).

В конце голодовки шаман совершает проверку умения Ритуал, сложность которой равна 13-количество дней голодовки. Минимальное значение сложности при этом не может быть меньше 3. За успех и каждый достигнутый во время броска подъем шаман получает 3 пункта умиротворения.

УВЕЧЬЕ (MAIM)

Характеристика: Энергичность.

Скорость: 1

TN: Различная

Умиротворение: 3

Одним из самых неприятных индейских ритуалов (во всяком случае, неприятных для белого человека), является нанесение увечий самому себе. Во время проведения церемонии индеец ранит или отрезает кусочек своей плоти. В зависимости от тяжести увечья, маршал должен наложить на индейца соответствующий штраф или выдать персонажу недостаток. К примеру, если шаман отрезал себе палец, то на все последующие броски Координации он будет получать штраф -1. Если же герой оттяпал себе не один палец, а все, то он вполне может получить недостаток Однорукий бандит.

Формально, шаманы могут кооперироваться с преподобными для того, чтобы последние могли вылечить урон или увечье несовместимое с жизнью. Однако помните, что подобное поведение духи могут расценить, как хитрость и кроме того, возможны ситуации, когда лечение не удастся.

Величина получаемых пунктов умиротворения зависит от тяжести нанесенной раны.

Легкая рана: Сравнимо по последствиям с легкой раной.

Увечье: Как правило завершается тем, что индеец отрезает от себя кусок плоти. Сравнимо с тяжелым ранением.

Серьезное повреждение организма: Потеря глаза, пальцев или языка. Сравнима с критическим ранением.

РАНА	СКОРОСТЬ	TN
Легкая рана	1	11
Увечье	2	7
Серьезное повреждение	3	5

РИТУАЛЬНАЯ РАСКРАСКА (PAINT)

Характеристика: Внимание.

Скорость: Различная

TN: Различная

Умиротворение: 2

Церемониальная раскраска тела, является визуальным выражением той связи, которая существует между шаманом и миром духов. Чем больше плоти индейца покрыто краской, тем больше радуются этому духи. Естественно, для окраски тела используются только натуральные компоненты и средства, не имеющие промышленного происхождения.

Чем дольше времени заняла раскраска и чем более сложным получился узор, тем больше пунктов умиротворения получит персонаж.

РАСКРАСКА	ВРЕМЯ	TN
Простая	10 минут	11
Сложная	30 минут	9
Искусная	2 часа	7

ОБЕЩАНИЕ (PLEDGE)

Характеристика: Знание

Скорость: 1

TN: 9

Умиротворение: 1

Обещание – шаманский ритуал в ходе которого индеец, дает некий обет духу природы. При этом обещание должно быть не только высказано с уважением оно еще и должно входить в ту область деятельности, которое покровительствует сверхъестественное существо. К примеру, шаман решивший обратиться к духу орла, должен с уважением относиться к воздуху и ветру.

Шаман, мировоззрение которого не несет в себе частиц зла, может рассчитывать на помощь духов практически в любую минуту, поскольку уважение к окружающей природе не отделимо от его естества. В том случае, если шаман нарушил обет, маршал может придумать для персонажа соответствующее наказание. Вероятно в будущем, герою не стоит рассчитывать на помощь обманутого духа.

ШРАМ (SCAR)

Характеристика: Энергичность

Скорость: Различная

TN: Различная

Умиротворение: 1

Нанесение шрама является облегченной версией ритуала Увечье. Для его осуществления шаман должен всего лишь ранить свою кожу. Во время запроса к духам, шаман ранит себя в ту или иную область своего тела (обычно в руку). Естественно, что для осуществления ритуала персонаж должен носить с собой ритуальный нож.

Нанесение шрамом не наносит физического ранения шаману, вместо этого персонаж начинает терять пункты Стойкости в бою. Обратите внимание, что персонажи имеющие три и более шрамов получают недостаток Злобный, как грех.

РАЗМЕР ШРАМА	СКОРОСТЬ	TN	УРОН
Малый (3")	1	7	1d6 пунктов стойкости
Большой (4+)"	2	5	2d6 пунктов стойкости

ТАТУИРОВКА (ТАТОО)

Характеристика: Координация

Скорость: Различная

TN: Различная

Умиротворение: 2

Татуировка – магическое посвящение миру духов, которая непрерывно находится на человеческой плоти. При этом чем более качественно выполнен данный рисунок, тем больше духов он привлечет к себе.

Татуировки бывают трех основных размеров: малые, средние и большие. Маленькие занимают всего несколько дюймов кожи, средние могут охватывать всю конечность, тогда как большие занимают значительную часть тела.

Новые татуировки не могут быть нарисованы поверх старых. Если шаман просит помощи для другого человека, то татуировка должна быть выведена на теле просимого.

РАЗМЕР ТАТУИРОВКИ	СКОРОСТЬ	TN
Малая	1 час	9
Средняя	2 часа	7
Большая	8 часов	5

ИНДЕЙСКИЕ ДАРЫ

Выбирая дары для шамана, следует помнить о двух следующих правилах.

Начальные дары: Шаман имеет знание одного дара за каждый ранг в умении Ритуал.

Приобретение новых даров: Шаман может приобрести новый дар за 5 пунктов награды. Дополнительная информация о дарах может быть найдена в приложении «Танцующие с призраками».

ЧТЕНИЕ ДАРОВ

Каждый дар описывается при помощи следующих характеристик.

Умиротворение: Минимальное количество пунктов умиротворения необходимых для получения дара.

Продолжительность: Промежуток времени, в течение которого дар сохраняет свою эффективность.

Дальность: Дистанция (или область действия), в пределах которой дар проявляется свои сверхъестественные эффекты. Для того, чтобы дар сработал, шаман должен видеть человека, на которого будет наложен эффект.

ПРОКЛЯТЬЕ (CURSE)

Умиротворение: 3/5/7

Продолжительность: Постоянная

Дальность: 10 ярдов за пункт умиротворения

Данный дар – могущественное средство при помощи которого шаман способен наложить гнев духов на своих противников. Когда проклятье наложено, его жертва начинает страдать от различных психических расстройств.

Величина вложенных пунктов умиротворения показывает насколько сильным оказывается проклятье. Природа проклятье может быть различной, но ее действие всегда аналогично действию недостатка *Болезненность*. Три пункта умиротворения накладывают на врага легкую болезнь, пять критическую и семь фатальную.

Обрати внимание, что проклятье может быть снято в любое время по прямому желанию шамана. Другие шаманы могут снять проклятье лишь в том случае, если потратят на его уничтожение больше пунктов умиротворения, чем это сделал наставивший проклятье шаман.

Индийские шаманы стараются не накладывать проклятий без серьезной причины.

РЕЧЬ ЗЕМЛИ (EARTH SPEAK)

Умиротворение: 1

Продолжительность: Концентрация

Дальность: Касание

Речь земли – дар с помощью которого шаман может выследить свою жертву. При этом шаман может наложить дар не видя своего соперника. После успешного призыва духов, цепочка искомых следов подсвечивается магическим огнем. Огни духов может видеть только призвавший их шаман.

Шаман может использовать дар Речь Земли и применять умение Выслеживание. Другие действия, во время поиска следов, индеец совершать не может, поскольку он полностью сконцентрирован на процедуре выслеживания.

УКАЗУЮЩИЙ ВЕТЕР (GUIDING WIND)

Умиротворение: 1

Продолжительность: 5 оборотов

Дальность: Касание

Данный дар призывает духов воздуха для того, чтобы они направили на верный путь стрелу, камень или другой метательный снаряд. Каждый пункт умиротворения вложенный в этот дар, дает избранному предмету бонус +1 на попадание в цель. Продолжительность действия дара равна 5 оборотам.

УДАР МОЛНИИ (LIGHTNING STRIKE)

Умиротворение: 2

Продолжительность: Моментальная

Дальность: 50 ярдов / пункт умиротворения

Используя данный дар, шаман призывает к себе на помощь духов шторма, которые поражают противника героя мощным ударом молнии. Естественно, подобная сокрушительная атака может быть произведена лишь во время грозы или бури.

Если ритуал оказывается успешным, его жертва получает 3d10 пунктов урона в область живота. Каждый дополнительный пункт умиротворения, вложенный в данный дар, увеличивает величину повреждения еще на d10 пунктов урона.

МЕДИЦИНА (MEDICINE)

Умиротворение: Различные

Продолжительность: Постоянная

Дальность: Касание

Описываемый дар усиливает потенциал организма, направленный на самоизлечение. При этом количество используемых пунктов умиротворения зависит от самого высокого порога исцеляемой раны. Если пунктов умиротворения достаточно, шаман полностью излечивает человека, в противном случае раны остаются на его теле.

В случае провальной попытки излечения шаман может применить врачевание второй раз (естественно, на повторную попытку накладываются стандартные штрафы).

ТЯЖЕСТЬ РАНЫ

ПУНКТЫ УМИРОТВОРЕНИЯ

Легкая	2
Тяжелая	3
Серьезная	4
Критическая	5
Конечность оторвана	6

ПАКТ (ПАСТ)

Умиротворение: Различные

Продолжительность: Пока соблюдается

Дальность: На себя

Данный дар позволяет шаману инициировать священную договоренность с духом, которую обитатель охотничьей земли будет строго хранить до тех самых пор, пока не настанет время ее исполнить. В свою очередь шаман хранит память о пакте (и полученный от духа дар) в некоем предмете или фетише, имеющем ритуальную ценность.

Духи не любят связывать себя каким бы то ни было обещаниями, вследствие чего крайне неохотно соглашаются на создание пакта. Таким образом, для вызова дара с помощью пакта, шаман должен потратить удвоенное (относительно базового параметра дара) количество пунктов умиротворения.

Во время проведения ритуала шаман должен использовать некий маленький предмет (деревянный кружок, или перышко), который будет изображать собой обязательство, взятое на себя духом. После того, как пакт скреплен, поделите количество пунктов умиротворения на две части. Полученное число покажет мощность дара, вызванного в тот момент, когда шаман призовет духа для осуществления ранее означенной договоренности.

Помните, что завершив пакт, шаман теряет изготовленный фетиш. Если же не активированный фетиш был потерян шаманом, его силами может воспользоваться любой человек, сумевший совершить бросок на Дух против сложности 5.

Вообщем-то можно активировать фетиши, наполнение которых неизвестно. Делать это не рекомендуется по той причине, что внутри фетешей могут лежать не самые приятные

дары. Только подумайте, что может случиться, если любопытствующий активирует дар Проклятье!

Созданный фетиш шаман волен передать, другим людям, в том числе не шаманам и не индейцам. Духи не любят шаманов, которые не выполняют обещания. По этой причине, шаман, нарушивший свою часть пакта, страдает от штрафа -2 за каждый обман, накладываемый на проверку умения Ритуал.

СМЕНА ОБЛИКА (SHAPESHIFT)

Умиротворение: 4

Продолжительность: 1 час за пункт умиротворения

Дальность: На себя

Шаман может использовать данный дар для того, чтобы принять форму любого обычного животного: волка, орла, койота, рыбы или другой земной, плавучей или летучей твари. Маршал может найти статистику животных в книге монстров для Мертвых Земель.

Изменению облика подвергается только тело шамана. Одежда и предметы оказываются на земле и хозяин может воспользоваться ими вновь только после того, как примет человеческую форму.

Преобразившись, шаман не становится зверем. Он продолжает осознавать самого себя и может принять человеческий облик в любой момент, когда посчитает нужным. Для того, чтобы принять уже известную форму, шаман вновь должен успешно осуществить ритуал смены облика.

ПАРЯЩИЙ С ОРЛАМИ (SOAR WITH EAGLES)

Умиротворение: 2/4

Продолжительность: Концентрация

Дальность: На себя

При помощи духов хранителей, душа шамана вселяется в тело ближайшего летучего хищника – орла или сокола, вследствие чего шаман получает возможность видеть реальность глазами птицы. Если шаман осуществил дар потратив на него 4 пункта умиротворения, он получает возможность контролировать полет небесного существа.

Если во время «полета» птица получила рану, шаман должен совершить проверку своей характеристики Дух против TN полученного повреждения. Провал броска означает, что Шаман получает на своем теле ту же самую рану, которую получила птица.

Во время «полета» шаман находится в состоянии транса и не может предпринимать никаких иных действий.

СКОРОСТЬ ВОЛКА (SPEED OF THE WOLF)

Умиротворение: 1

Продолжительность: 6 оборотов

Дальность: Касание

Скорость волка позволяет индейцу бегать так же быстро, как и серый хищник. Успешное применение данного дара позволяет добавить к базовой величине перемещения героя 1d6 ярдов (за каждый потраченный пункт умиротворения). Скорость бега также увеличивается в два раза с учетом наложенного на передвижение бонуса.

ПРИЗРАЧНЫЙ ВОИН (SPIRIT WARRIOR)

Умиротворение: 1

Продолжительность: 4 часа

Дальность: Касание

Описываемый дар позволяет индейцу призвать себе на помощь призрачных воинов. В отличие от других даров, призрачный воин требует предварительной подготовки. Воин,

решивший просить о помощи, должен покрыть свое тело специальным рисунком, отображающим воинскую природу его деятельности.

За каждый вложенный в дар пункт умиротворения, персонаж получает бонус +1 к своим умениям Уклонение, Бой или Стрельба: Лук. Выбор улучшаемого умения производится в момент осуществления ритуала.

СИЛА МЕДВЕДЯ (STRENGTH OF BEAR)

Умиротворение: 1

Продолжительность: 6 оборотов

Дальность: Касание

Человек воспользовавшийся этим даром, получает в свое распоряжение силу духа-медведя. Герои, имеющиеся хотя бы один пункт в умении вера видят, что вокруг обладающего даром человека, появляется призрачный силуэт огромного гризли.

Сила обладателя дара увеличивается на 1 шаг за каждый вложенный пункт умиротворения.

ПОИСК ВИДЕНИЙ (VISION QUEST)

Умиротворение: Различное

Продолжительность: Мгновенная

Дальность: На себя

Поиск видений, позволяет шаману увидеть мимолетный проблеск будущих событий. Духи не любят показывать видения, поскольку благодаря своей хаотичной природе отлично знают, что будущее может меняться и, временами, изменить его можно всего за один удар сердца.

Во время поиска видений, шаман может задать духу только один вопрос. Важные и сложные вопросы, при этом, могут быть заданы лишь при использовании дополнительных пунктов умиротворения (стоимость умиротворения определяет маршал).

Обрати внимание, что духи никогда не лгут, но по возможности пытаются завуалировать свой вопрос. Маршал должен внимательно подумать над тем, как именно духи смогу донести свою мысль до ушей вопрошающих.

УМИРОТВОРЕНИЕ

2

5

10

ЗАПРОС

Простой вопрос о свадьбе, рождении ребенка и т.д.

Сложный вопрос. Найти личность убийцы или определить слабость монстра.

Критически важный вопрос. К примеру, чем окончится налет на поселение белых людей.

ДИКИЙ ПУТЬ (WILDERNESS WALK)

Умиротворение: 2

Продолжительность: Концентрация

Дальность: Касание

Дикий путь позволяет шаману ходить по ландшафтам дикой природы, не оставляя за собой следов. С точки зрения игровой механики, данный дар позволяет шаману получить бонус +8 к своему умению Передвижение украдкой. Кроме того, выследить шамана избравшего Дикий Путь невозможно без применения магических практики.

Духи, помогающие шаману на диком пути отказываются входить в деревни, города или другие заселенные человеком участки земли. Шаман теряет все свои призрачные преимущества, когда оказывается в радиусе 50 ярдов от подобного места.

РИТУАЛЫ				
РИТУАЛ	ХАРАКТ.	СКОРОСТЬ	TN	УМИРОТВ.

ТАНЕЦ	Подвижность	Различная	Различная	1
ПОСТ	Дух	Различная	13-дни поста	3/успех и подъем
УВЕЧЬЕ	Энергичность	1	Различная	3
РИТ.РАСКРАСКА	Внимание	Различная	Различная	2
ОБЕЩАНИЕ	Знание	1	9	1
ШРАМ	Энергичность	1/2	7/5	1
ТАТУИРОВКА	Координация	Различная	Различная	2

ДАРЫ ШАМАНОВ			
ДАР	УМИРОТВ.	ПРОДОЛЖИТЕЛЬН.	ДАЛЬНОСТЬ
Проклятье	3/5/7	Постоянная	10 ярдов / Умиротв.
Речь земли	1	Концентрация	Касание
Указующий ветер	1	5 оборотов	Касание
Удар молнии	2	Мгновенная	50 ярдов / Умиротв.
Медицина	Различная	Постоянная	Касание
Пакт	Различная	Пока используется	На себя
Смена облика	4	1 час / Умиротворение	На себя
Парящий с орлами	2/4	Концентрация	На себя
Скорость волка	1	6 оборотов	Касание
Призрачный воин	1	4 часа	Касание
Сила медведя	1	6 оборотов	Касание
Поиск видений	Различная	Мгновенная	На себя
Дикий путь	2	Концентрация	Касание

ЧАСТЬ 10: ЗА ГРАНЬЮ МОГИЛЫ

Самое ужасное для стрелка – не успеть вытащить свой пистолет и умереть, получив внезапную пулю в лоб. В Мертвых Землях подобное происходит не так уж и редко. Однако, смерть не всегда является тотальным концом бытия.

Вы можете прочитать данную главу только в том случае, если маршал уже успел убить вас, а теперь разрешил вылезти из холодной земли могилы.

ПРОКЛЯТЫЕ

Люди, обладающие железной волей в мире Мертвых Земель могут вернуться с того света. Агенты и Рейнджеры знают, что эти господа всегда одержимы маниту, которые сидят в их мертвой голове. Покойников, восставших из своих грабов называют Проклятыми или Раскопавшимися, что связано с процессом их вторичного появления на свет.

К счастью для смертных, всякий Проклятый может быть уничтожен в том случае, если сидящий в его голове маниту будет убит. Многие проклятые не являются хозяевами своих собственных тел. Однако, среди покойников есть и такие «герои», которые перехватили у маниту контроль над собственной физической оболочкой.

Таким образом, когда игровой персонаж умирает, он тащит из перетасованной колоды одну карту и еще одну карту за каждый порог ранения той раны, которая привела его к смерти. Если одна из вытянутых карт оказывается Джокером, персонаж воскресает. В противном случае, маниту оказываются не заинтересованы в покойнике и его душа спокойно проходит через Охотничью Землю, оказываясь в великой бесконечности.

Проклятый остается в могиле в течение 1d6 дней после погребения. В течение этого времени идет борьба за душу героя. После воскрешения требуется еще 10-12 часов для того, чтобы пробиться сквозь толщу земли наружу. Некоторые мертвецы выбираются из могилы быстро, тогда как другие, потрепанные ранениями, медленнее.

Выбравшись из могилы постарайтесь не довести своих товарищей до инфаркта. Простые живые люди достаточно грубо реагируют на появление мертвецов и, вполне возможно, постараются снести вам голову, толком не разобравшись в том, что происходит на самом деле.

Если вы хотите играть проклятого всерьез и надолго, то наше приложение *Книга Мертвеца* поможет собрать вам свежего покойника и наградит его такими силами, которые остались за пределами данной книги.

ГОЛОСА В ТВОЕЙ ГОЛОВЕ

Для того, чтобы выжить в физическом мире, маниту должны потреблять человеческие души. Это означает, что маниту берет под контроль первого попавшегося человека, который оказался поблизости от его тела. После этого между хозяином тела и маниту начинается борьба за плоть.

По большей части, проклятые контролируют свое тело в течение длительных промежутков времени. Однако, в некоторых ситуациях, в голове покойника что-то происходит и бес залезает на водительское место. В большинстве случаев маниту контролирует тело в течение нескольких минут, но если бес силен, а человек слаб, тварь может окончательно изгнать душу хозяина за пределы управляемой плоти.

ПУНКТЫ ДОМИНИРОВАНИЯ

Для того, чтобы отобразить борьбу между проклятым и маниту, мы ввели в игру специальные Пункты Доминирования, величина которых равна базовой характеристике покойника Дух. Доминирование чрезвычайно важная характеристика. Чем больше вы

имеете пунктов доминирования, тем большим оказывается контроль покойника над своим телом.

Ты можешь спросить, когда именно следует совершать проверку доминирования? Наш ответ – ночью. Проклятым не нужен сон, но их физическая оболочка требует регулярного отдыха, что выражается в нескольких часах кошмарного сна. Эти самые сны и ужасные видения насылают бес, которые стремятся выйти из под контроля. Воспользовавшись борьбой разума с незримыми фантомами, маниту активизируется и пытается подмять под себя несколько пунктов доминирования.

Таким образом, в начале каждой игровой сессии персонаж и маниту совершают противоположные проверки на характеристику Дух. На результат броска накладывается величина, численно равная контролируемым пунктам Доминирования. То существо, чей результат броска оказывается большим, получает под контроль человеческую оболочку. Обратите внимание, что победитель проверки получает один пункт Доминирования за каждую успешную проверку контроля, тем самым увеличивая разницу между своими и вражескими шансами.

НОЧНЫЕ КОШМАРЫ

Первая битва покойника с маниту происходит в тот самый момент, когда человеческая душа проходит через Охотничью землю. Демоны проверяют силу человеческого духа, насылая на разум покойника ужасающие образы и кошмары. Самые ужасные образы, которые были инициированы демонами, мы рекомендуем записать тебе в лист персонажа, ибо в последствии знание этого видения пригодится маршалу.

Когда ваш персонаж переживает описанный выше кошмар, ситуация может развиваться двумя путями. Первый, быстрый, передает контроль над ситуаций маршалу, второй, более медленный, требует от маршала специального сольного приключения, которое проходит только с жертвой ужасного сна. Результат модуля определяет, кто именно взял контроль над телом, когда физическая оболочка пробилась сквозь твердь земли.

ПРОКЛЯТАЯ неЖИЗНЬ

Каково же быть умертвем? Это смешанное чувство. Живого мертвеца довольно сложно убить, но с другой стороны, ему также сложно завести себе новых друзей.

Первые несколько часов немертвой жизни ужасны, ибо персонаж должен выбраться сквозь дерево и землю на поверхность своей могилы. Его воспоминания непрерывно возвращаются к событиям собственной смерти, а первые образы реальности, которые видит его глаза, обычно связаны с кладбищем или склепом. Безусловно, смертельные раны мертвеца выглядят не так страшно, как в последние минуты его жизни, но полностью они никогда не зарастают, превращаясь в жуткие шрамы – свидетельства пережитой смерти.

Тело покойника довольно медленно приспосабливается к новой форме существования. Плоть пронзает ужасная боль, а разум часто неадекватно отображает реальность. Таким образом, в первый день своей жуткой жизни, проклятый страдает от штрафа -4 на все совершаемые броски. На второй день этот штраф уменьшается до -3 и так далее, до тех пор пока не станет равным 0.

Когда первый шок проходит, герой начинает разыскивать причину, почему он выжил, когда должен был умереть. Звуки нового тела также пугают, ибо сердце не бьется, а внутри тела пульсирует какая-то жуткая жизнь. Это дышит забравшийся в голову маниту! Если персонаж решает пустить себе кровь, то из ран сочится густая темная жидкость.

В конце концов, все встает на круги своя и герой смиряется со своим новым бытием. Во всем есть свои плюсы. Если теперь случайная пуля пробьет вам горло, то вы точно не погибнете, а жуткая рана через несколько дней полностью затянется. Привыкай быть на стороне зомби, приятель!

СПОСОБНОСТИ МЕРТВЫХ

Нижеследующие абзацы описывают способности мертвецов, проявляющиеся у них сразу же после смерти. Кроме типовых способностей, покойники имеют еще два типа преимуществ. Во-первых, приобретенные преимущества, которые испиваются из живых существ, а во вторых преимущества проклятых, которые имеют сверхъестественную природу. Рассмотрим же новые способности более подробно.

СМЕРТЕЛЬНЫЕ РАНЫ

Как ты уже наверное догадался, проклятые быстро регенерируют. Даже если ты выпустишь покойнику кишки, то через пару дней его раны уже заживут и ты даже не догадаешься насколько тяжелыми были его повреждения.

Единственное исключение из этого правила касается тех ран, которые послужили причиной смерти. Таким образом, персонажи, знающие о данной особенности проклятых будут выискивать у подозрительных людей ранения, которые не совместимы с жизнью. Естественно, воскресшие мертвецы пытаются скрыть от окружающих ужасные повреждения под одеждой или гримом. К примеру, повешенный проклятый постарается носить рубашку с высоким воротником. Если же покойник умер от выстрела из дробовика, произведенного с близкого расстояния, то у него, естественно будут серьезные проблемы с маскировкой.

РАЗЛОЖЕНИЕ

Проклятые имеют белую болезненную кожу, которая выдает их ужасную природу. Проклятые не гниют, ибо маниту, сидящие в их тела, тратят магическую энергию для постоянного латания физической оболочки. Однако, демоны не могут замаскировать тот самый ужасный запах, что исходит от покойников. Если герой сомневается в том, что стоящий рядом с ним человек жив, он должен совершить бросок на *Внимание* против сложности 5. Если же мертвецы приняли дозу крепкого алкоголя, то в течение суток сложность его обнаружения поднимается до 11 пунктов.

Обрати внимание, что животные всегда негативно воспринимают оживших мертвецов, которые ходят по земле вместо того, чтобы лежать в могиле. Броски проклятых на умения *Верховая езда*, *Приручение животных* и *Извозчик* облагаются штрафом -2.

НАРКОТИКИ И АЛКОГОЛЬ

На проклятого не воздействуют наркотики. Кроме того, он не страдает от употребления алкоголя, его невозможно отравить или заразить болезнью немагического характера. Некоторые из мертвецов могут посчитать себя пьяными, но это не более чем психологическая иллюзия.

ПИЩА

Ты будешь поражен, но мертвецы обладают зверским аппетитом. Сырое мясо нужно им для того, чтобы поддерживать в целостности свою физическую оболочку. Стоит отметить, что мертвецам не важно, в каком состоянии находится мясо. Одинаково подходит и свежее и гнилое. Мертвецам не зачем пить, но добрый стакан виски поможет скрыть исходящих от них ужасающий запах.

ВЫДЕРЖКА

Покойники очень стойкие ребята. Вид оборотня, бегущего в лучах луны может быть и заставит их понервничать, но не очень сильно. В конце концов, чего боятся парню, который был застрелен и вернулся с того света.

После воскрешения, характеристика *Выдержка* персонажа поднимается на 1 пункт.

БОЛЬ

Мертвецы имеют довольно высокий болевой порог. Именно поэтому, все раны имеющие порог 1 и 2 не накладывают на их действия никакие штрафы. Раны с порогом ранения 3, накладывают на действия проклятого штраф -1 и так далее. Описываемые модификаторы являются куммулятивными и могут быть использованы с гранью *Толстокожий*.

Кроме того, мертвецы игнорируют все естественные попытки удержания и парализации испробованные против них.

РЕГЕНЕРАЦИЯ

Та же сила, что предотвращает распад мертвого тела, позволяет мертвецам быстро заживлять свои раны. Если живые герои совершают бросок на лечение раз в неделю, то мертвецы делают его раз в день!

Как мы уже писали ранее, мертвецы подпитывают энергию маниту сырым мясом. Нет мяса, не будет и регенерации ран. Мертвец, потерявший конечность, должен интенсивно питаться свежим мясом, ибо в противном случае его персональный ад будет вечным. Единственная вещь, способная убить проклятого – полное разрушение его головы. Впрочем, мертвецы могут существовать и с частично поврежденной головой, что, впрочем, они не приветствуют.

Проклятые, могут приращивать к себе оторванные конечности. Это долгий процесс, но когда порог раны достигает значения «критическая рана», мертвец оказывается способен совершать броски на лечение в прежнем порядке. Обратите внимание, что лечение мертвецов классическим способом невозможно. Умение Медицина, так же, как и магическое лечение, совершенно не воздействуют на мертвецов.

СОН

Маниту, сидящие в голове проклятого, также нуждаются в перерыве. Раз в день бесята уstraняются от всех проблем и отдыхают в течение 1d6 часов. Перед тем как заснуть, маниту стараются усыпить и своего носителя. Для того, чтобы противодействовать демоническому приказу, проклятый должен совершить бросок на характеристику *Дух*, против демонического броска на ту же самую характеристику. Обратите внимание, что данная проверка совершается каждый час бодрствования персонажа в тот самый момент, когда маниту спит.

Непрестанное сражение с маниту ослабляет персонажа. За каждые 24 часа непрерывного бодрствования, герой теряет 1d4 пункта Стойкости в бою. После того, как персонаж засыпает, его Стойкость восстанавливается со скоростью 1 пункт в час. Проклятый, показатель Стойкости которого достиг нулевого значения, валится на землю и становится неотличим от обычного трупа. Когда Стойкость покойника становится равна 1-це, маниту погружает мертвеца обычный сон, который продолжается 1d6 часов.

Спящие прокляты не могут быть захвачены врасплох. Маниту внимательно следят за тем, что происходит поблизости. Таким образом, если какой-либо человек хочет осторожно и незаметно подойти к покойнику, то мертвецу придется совершить бросок на умение *Передвижение украдкой*, против враждебного броска на *Внимание*. При этом на бросок будут наложены такие же модификаторы, какие имеются у грани *Чуткий сон*.

МЕРТВОЕ СОСТОЯНИЕ

Проклятые не боятся кровопускания, а раны, нанесенные их физическое оболочке, не заставляют их терять пункты Стойкости в бою. Мертвецы не боятся утонуть и не опасаются других повреждений организма, полученных в естественной окружающей среде. В то же самое время, мертвец может потерять пункты Стойкости, если фактор снижения характеристики имеет магическое или сверхъестественное происхождение (к примеру, проваленный расклад). Мертвецов может повредить магия. Как показала практика особенно эффективным против них является расклад Спиритуальный удар.

Физическое тело проклятого получает урон стандартным способом, но убить мертвеца можно будет лишь в том случае, если антагонист разрушит ему голову. Если мертвец получает серьезное ранение в живот, то его разум отключается, а маниту из всех сил пытается залечить ужасную рану, пытаясь снизить урон до критического или более легкого значения.

ПОСЧИТАТЬ «КУ»

Сверхъестественные существа содержат в себе загадочную арканную эссенцию, которую могут усваивать проклятые. Мертвец, способен поглотить эту таинственную сущность в первые минуты после смерти чудовища. Забавно, что проклятые называют этот процесс не иначе, как «посчитать ку» (словосочетание передразнивает название одноименного индейского ритуала). Таким образом, мистическая сила, автоматически отбираемая у сверхъестественного чудовища мертвецов, находящимся на расстоянии нескольких футов от твари, также называется «ку».

Как правило, лишь самые мощные твари содержат в себе частицу «спиритуальной энергии». Слабые существа даруют «ку» обладающую незначительными преимуществами, тогда как знаменитые чудовища, вроде Безголового Всадника или Дракулы, содержат в своей эссенции сверхсильные способности.

Помни, что маршал сам скажет тебе, когда из мертвого страшилища потекла мистическая сила.

ПРЕИМУЩЕСТВА ПРОКЛЯТЫХ

Выползая из могилы, проклятые обладают необычными преимуществами, дарованными теми маниту, которые сидят в их голове. Детальные описания преимуществ могут быть найдены в приложении *«Книга мертвеца»*. Однако, мы все же решили порадовать твоего покойничка несколькими необычными возможностями, описание которых ты встретишь в нижеследующих абзацах. Кроме того, мы подскажем тебе, как именно следует приобретать преимущества для своего героя.

ПРИБРЕТЕНИЯ ПРЕИМУЩЕСТВ

Проклятый может приобрести новое преимущество, потратив на него 10 пунктов награды. При этом, персонаж может приобрести любую силу, которая вписывается в его грани и недостатки. Если игрок переговорит с маршалом и добьется от него положительного ответа, то он сможет приобрести преимущество удачно сочетающиеся с историей его жизни или с характером персонажа. Преимущества проклятых серьезно расширяют базовые способности персонажей. Если выбранное преимущество ломает какие-либо базовые правила, то на полном основании модифицируйте правило, а не приобретенную способность. Если новое преимущество имеет несколько рангов, то приобретая его, персонаж всегда начинает с ранга 1. Добавочные ранги могут быть приобретены посредством пунктов награды. Стоимость повышения ранга, равняется (в пунктах награды) удвоенному значению приобретенного ранга. Таким образом если ты хочешь поднять ранг преимущества Когти с 3 до 4, то тебе придется потратить 8 пунктов награды. Только маршал может сказать какие именно преимущества оказались у твоего мертвеца. Для этого ему придется проконсультироваться с историей жизни персонажа, а также взглянуть на его достоинства и недостатки. К примеру, если у мертвеца есть недостаток *Кровожадный*, то, скорее всего, среди его преимуществ окажутся *Когти* или *Сила*.

ОПИСАНИЕ СИЛ ПРОКЛЯТЫХ

Описание каждого преимущества состоит из трех пунктов: Скорости, Продолжительности и Преквизитов.

Скорость показывает сколько действий должен потратить персонаж, для активации преимущества. Некоторые способности, вроде Сверхъестественной характеристики не нуждаются в показателе скорости, поскольку действуют постоянно.

Продолжительность описывает сколько долго продолжается воздействие силы. Если в поле продолжительности указано слово «концентрация» - это значит, что действие эффекта продолжается до тех пор, пока персонаж думает о нем. Во время концентрации герой может совершать простые действия – двигаться или сопротивляться вражеским проверкам на волю.

Преквизиты описывают достоинства и недостатки требуемые для использования данного преимущества. Данный раздел необходим для того, чтобы вы быстрее могли создать нового проклятого. Творя мертвеца помните о том, что его силы отталкиваются от его умений в обычной жизни. К примеру метатель ножей вполне может вернуться с Когтями, тогда как картежник скорее предпочтет силу *Сверхъестественная характеристика: Мышление*.

Преквизиты не являются абсолютным правилом. Они являются вектором, который показывает на возможные способности вернувшегося персонажа. Обращая на них внимание не забывайте о том, что история персонажа и его характеристики имеют первостепенное значение.

КОШАЧЬИ ГЛАЗА (CAT EYES)

Скорость: 2

Продолжительность: Концентрация

Преквизиты: Чуткий, Пристальный взгляд, Плохое зрение, Любопытный

Кошачьи глаза позволяют проклятому видеть то, что не может видеть ни один живой человек. При определенных обстоятельствах покойник может заглянуть даже в темные глубины души своего врага. Когда кошачьи глаза становятся активными, зрачками мертвеца превращаются в узкие щели.

Для того, чтобы кошачьи глаза продолжали действовать, мертвец должен концентрироваться на их применении. Естественно, узость зрачков может привлечь внимание сторонних наблюдателей, а значит, проклятый должен очень осторожно применять данную способность. У кошачьих глаз есть один побочный эффект – они слабо светятся в темноте, позволяя антагонисту (при определенном стечении обстоятельств), безошибочно пустить пулю в голову засмотревшегося покойника.

Прогрессия способности по уровням представлена в следующей таблице

Уровень	Описание
1	Дальность: Дальность видимости героя увеличивается в два раза. Персонаж получает бонус +4 ко всем проверкам на Поиск и Внимание, сделанных в пределах описываемого поля зрения.
2	Теплота: Проклятый может заметить любой источник тепла, находящийся от него на расстоянии меньшем или равном 50 ярдам. Обратите внимание, что сильная жара может поглощать более слабые источники теплоты.
3	Ночь: Персонаж получает возможность видеть в ночи так же хорошо, как и при дневном свете.
4	Тьма: Персонаж получает возможность видеть во тьме так же хорошо, как и при дневном свете.
5	Взгляд в душу: Данная способность позволяет персонажу заглядывать в глубь человеческой души. Задав своему собеседнику вопрос, мертвец может увидеть, лжет ли он. Если собеседник является мертвецом или

монстром, герой должен совершить проверку на умение Тщательность исследования против сложности 9. Кроме того, персонаж может добавить бонус +4 ко всем своим стандартным проверкам на Тщательность исследования.

КОГТИ (CLAWS)

Скорость: 1

Продолжительность: По желанию

Преквизиты: Обоюрукий, Враг машин, Кровожадный, Однорукий бандит, Злобный как грех, Мстительный.

Девочки из салуна могут поцарапать спину возлюбленного своими коготочками. Если же у этих дамочек отрастут подобные когти, то можно лишь пожалеть того парня, которого они решат приласкать.

Персонаж, обладающий данной способностью, может отращивать на своих руках чудовищные когти. Чем больше уровень способности, тем длиннее когти. Урон наносимый когтями, добавляется к броску на Силу, которая, в свою очередь, определяется успешностью проверки умения *Ближний бой: Рукопашный*. С точки зрения игровой механики считается, что Когти это, своего рода, наручные лезвия.

Обладатель когтей может свободно наращивать их или вновь прятать от человеческого взора. Подобное действие не требует от него ни малейших усилий для концентрации.

УРОВЕНЬ УРОН

1	+1d4
2	+1d6
3	+1d8
4	+1d10
5	+1d12

ПРИЗРАЧНОСТЬ (GHOST)

Скорость: 2

Продолжительность: Концентрация (Различная)

Преквизиты: Болезненность, Плохой слух, Любопытный, Одержимый духами, Ночные кошмары, Пацифист, Чувствительный к ранениям.

Некоторые люди, проходят через всю жизнь, так ничего и не потревожив. У отдельных экземпляров подобное поведение продолжается даже после смерти.

Персонажи, обладающие данной способностью могут становиться бесплотными точно так же, как и предметы, которые они переносят. Данное преимущество предоставляет мертвым героям возможность проходить через стены избегать физических повреждений. Конечно же, призрачные создания не могут воздействовать на физический мир и, кроме того, они подвержены урону от магических атак. К примеру, на покойников подобного типа отлично действует магия *Спиритуальный удар*.

Обрати внимание, что призрачные мертвецы выглядят, как материальные создания. Их бесплотность выявляется только тогда, когда кто-то пытается коснуться их тела. Величина Твердости в бою, необходимая для успешной концентрации на призрачности, зависит от уровня способности.

УРОВЕНЬ ПОКАЗАТЕЛЬ ТВЕРДОСТИ

1	5
2	4
3	3
4	2
5	1

ПОЖИРАНИЕ ДУШ (SOUL EATER)

Скорость: 1

Продолжительность: Специальная

Преквизиты: Болезненность, Жадность, Страстное желание

Те кто был одержим жадностью, желанием или похотью при жизни, могут продолжать жаждать и после смерти. Конечно же, посмертная жажда сильнее, чем обыкновенная. Более того, она может принимать во-истину ужасные формы.

Пожирание душ, одна из самых ужасных способностей мертвых. Для того, чтобы испить душу живого человека, мертвец хватает свою жертву за шею и начинает душить ее. В этот самый момент проклятый удовлетворяет свой голод. Осуществление данной процедуры требует от покойника выигрыша в противоположном броске на умение *Ближний бой: Рукопашный*. После этого проклятый и его жертва должны совершить противоположный бросок на характеристику *Дух*. Разница между бросками показывает величину показателя Стойкости в бою, которую покойник вбирает в себя.

Проклятый может использовать выпитую энергию души для того, чтобы усилить свои способности или насытить маниту. Величина Стойкости зависит от уровня способности проклятого (см. нижеприведенную таблицу). Если испитая Стойкость быстро не находит применения, то она рассеивается.

УРОВЕНЬ ОПИСАНИЕ СПОСОБНОСТИ

- | | |
|---|---|
| 1 | Восстановление: Украденная Стойкость восстанавливает 1 пункт Стойкости мертвого. |
| 2 | Регенерация: Каждые 5 испитых пунктов Стойкости понижают Порог ранения одной раны на 1 пункт. |
| 3 | Усиление: Каждые 5 испитых пунктов Стойкости повышают величину характеристики Сила на один кубик. Добавочная сила рассеивается не менее чем через 10 минут. |

ШТОПАНИЕ (STITCHING)

Скорость: Специальная

Продолжительность: Постоянная

Преквизиты: Чувствительный к ранениям, Большой и неловкий, Чрезмерно уверенный в себе.

Мертвые могут лечить себя гораздо быстрее, чем обычные люди. Маниту, сидящие внутри их голов, могут черпать спиритуальную энергию из воздуха и восстанавливать физическую оболочку, излечивая самые страшные раны. Штопание, позволяет проклятому восстанавливать израненную плоть еще быстрее. Скорость и качество штопания, при этом, полностью зависят от уровня способности.

УРОВЕНЬ ЧАСТОТА БРОСКА НА ЛЕЧЕНИЕ

- | | |
|---|--------------------|
| 1 | Раз в 12 часов |
| 2 | Раз в 6 часов |
| 3 | Раз в 3 часа |
| 4 | Раз в час |
| 5 | Раз в десять минут |

СВЕРХЪЕСТЕСТВЕННЫЕ СПОСОБНОСТИ (SUPERNATURAL TRAIT)

Скорость: Действует всегда

Продолжительность: Постоянная

Преквизиты: Любые

Проклятый стрелок, обладающий сверхъестественной скоростью во много раз более смертоносен, чем пушка гатлинга. Сумасшедший ученый, обладающий сверхъестественным Мышлением еще хуже стрелка. Он может наделать целую кучу гатлингов, один другого страшнее.

Данная способность повышает одну характеристику проклятого на один кубик. Сила связана только с одной характеристикой, но это не мешает проклятому иметь несколько сверхъестественных характеристик.

Проявление данной способности имеет непосредственное отношение к прошлому героя и отображает основополагающую характеристику персонажа.

СИЛЫ ПРОКЛЯТЫХ			
Сила	Скорость	Продолжительность	Преквизиты
Кошачьи глаза	2	Концентрация	Чуткий, Пристальный взгляд, Плохое зрение, Любопытный
Когти	1	По желанию	Обоерукий, Враг машин, Кровожадный, Однорукий бандит, Злобный как грех, Мстительный.
Призрачность	2	Концентрация (разл.)	Болезненность, Плохой слух, Любопытный, Одержимый духами, Ночные кошмары, Пацифист, Чувствительный к ранениям.
Пожирание душ	1	Специальная	Болезненность, Жадность, Страстное желание
Штопание	Специальная	Постоянная	Чувствительный к ранениям, Большой и неловкий, Чрезмерно уверенный в себе.
Сверх. характеристика	Действует всегда	Постоянная	Любые

СЛОВО АВТОРА

Все началось во время одной 14-ти часовой поездки. Я возвращался домой с GenCon-a и был замучен тяжелой пятидневной каруселью, во время которой мою голову посещало множество мыслей о собственных проектах. Как вы знаете, взгляд на чужие игры приносит в твою голову множество идей и я не был исключением из этого правила. Впрочем, в ту ночь, мои мысли вертелись вокруг одного изображения – рисунка Брома *Конфедерат восставший из мертвых*. Так зародилась идея о ковбоях-зомби, которая не оставляла меня в течение многих лет. На создание первой версии быстрых правил ушел год. Я втолковывал товарищам, что мы играем в историческое РПГ и мы начали первое приключение. Мои игроки были союзными агентами, шпионами, которым было поручено найти конфедеративных рейдеров в холмах Кентукки. Агенты нашли своих противников и втерлись им в доверии. Через три сессии, тайна агентов была раскрыта и бедолаг повесили.

Ребята решили, что модуль кончен и начали паковать кубики. В этот момент я прервал их сборы отвел в отдельные комнаты и рассказал каждому из них о том, что его герой выжил, но был похоронен в земле и теперь ему придется выбираться наружу. Медленно, но верно, всего игроки выбрались из-под земли и обнаружили себя на кладбище, в окружении могильных камней. Перед их глазами предстал Бут Хилл города Тумбстоун. Спустившись с холмов, искатели приключений обнаружили, что он был практически уничтожен таинственными десперадос. Побоище было жестоким и яростным. Чтобы пролить свет на его черты, герои вошли в офис Эпитафии Тумбстоуна. Редактор, как водится сбежал, а оставшиеся выпуски газет, посвященные жуткой бойне, содержали на своих страницах три интересных факта. Во-первых, атака была совершена в 1876 году (то есть, через 13 лет после повешения), а во вторых, в ужасных убийцах герои узнали самих себя!

Таким образом, мои игроки пришли к выводу, что смерть их наступила довольно давно, а во вторых, во время прошлого воскрешения с ними разобралась кавалерия союзников. Как так могло быть, если во время своей настоящей жизни искатели приключений были хорошими парнями и видели в северянах своих товарищей?

Прозрение наступило лишь в следующем эпизоде, во время которого мои приключенцы узнали, что в их телах сидит ужасный демон, который может управлять их поступками.

Вот как все начиналось. К этому моменту времени под вывеской Pinnacle Entertainment я опубликовал варгейм Field of Honor, а Джон Хоплер выпустил под ней свою картонную игру Last Crusade. Сейчас же мы хотели выпустить совсем другой продукт – ролевую игру Deadlands. Наш проект был серьезной разработкой, на производство которого могли уйти многие месяцы. Нам требовалось создать целую фирму, в штат которой вошло бы несколько человек.

Для того, чтобы все сделать правильно и не ошибиться, я подключил к работе своего товарища Грег Гордена, который опубликовал мою первую работу *The Temple of Rec Stalek* для TORG (West End Games). Кроме того, я привлек к деятельности еще одного человека Мэтта Форбека и приступили к работе. Заключение контракта было отмечено на засыпанной снегом террасе в декабре 1995 года (моя жена Мишель сняла прекрасное видео, целиком и полностью посвященное данному событию).

К несчастью, Грег скоро отошел от дел, но Мэтт остался. Вскоре к команде присоединился мой старый друг Джон Хопплер. Сейчас я говорю им обоим спасибо. Спасибо и тебе Грэг за метки судьбы и тебе Алан Нунис за страницы комикса и идею картежников. Демонстрация игры, состоявшаяся на GenCon 96 была бы невозможна, если бы моя жена Мишель не оказала бы мне всестороннюю поддержку. Отзывы о проекте были замечательными и в Апреле 99 года «Мертвые земли» стали третьей по успешности ролевой игрой на рынке.

Последний год я целиком посвятил созданию сиквела Hell on the Earth. Хэл Манголд постоянно подстегивала нас, чтобы мы не выбились из графика и мы успели! Я до сих пор остаюсь безумным фанатом той идеи, которую мы реализовали вместе с Хэл, Джоном Гоффом, Мэттом Форбреком и Джоном Хопплером, а также другими авторами и художниками, которые приняли участие в создание этой замечательной истории.

Игровая индустрия, друзья, бывает временами безжалостной. Однако, мы выстояли вопреки всему и, надеюсь, наша работа доставила вам удовольствие. Надеюсь, что мы увидимся на следующем GenCon-e. Ну а пока, доброго вам пути в странствиях по Мертвым Землям!

Шейн

19 мая 1999 г.

МЕРТВЫЕ ЗЕМЛИ

ИСПРАВЛЕННАЯ РЕДАКЦИЯ

Добро пожаловать на Таинственный Дикий Запад – в мир Мертвых Земель, ролевую игру классического американского ужаса. Эта обновленная версия сеттинга базируется на классической механике Deadlands!

Внутри вы найдете правила отыгрыша индейцев, картежников, стрелков, шаманов, мавериков и многих других персонажей. Кроме того, в книге приведено множество новых «раскладов», стимпанковых устройств, реликвий, престиж-классов и целая куча отвратительных тварей, наподобие вендиго или Судьи Висельника. Надеемся, что приведенные в книге данные, не позволят вам окончить свою жизнь на окраине Бут Хилла.

Мертвые Земли – ролевая вестерн игра, с многочисленными элементами стим-панка. Дебют Мертвых Земель состоялся в 1996 году и с тех пор игра получила все значимые индустриальные награды, включая Origins Award for the Best Roleplaying Game of 1996, Best Graphic Design of a Roleplaying Game for 1996, the Nigel Findley Memorial Award for Best Roleplaying Game of 1996 и так далее.

Мертвые земли выступили основой для романов, настольных и карточных игр, а также книг комиксов.

МЕРТВЫЕ ЗЕМЛИ. РАСШИРЕННАЯ РЕДАКЦИЯ БАЗИРУЕТСЯ НА СЕТТИНГЕ МЕРТВЫЕ ЗЕМЛИ© ОТ PINNACLE ENTERTAINMENT GROUP. ИГРОКАМ МОЖЕТ ПОНАДОБИТСЯ ПРИЛОЖЕНИЕ БЫСТРЫЙ И МЕРТВЫЙ®, А МАРШАЛАМ-НАСТОЛЬНАЯ КНИГА МАРШАЛА ПО МЕРТВЫМ ЗЕМЛЯМ®.

ПЕРЕВОД: MR.GARRET
© 2009, Eternal Order

КОНЕЦ